GRATUITA

SEPTIEMBRE 2010 Nº6

CREATIVE FUTURE

Revista de videojuegos

TE HARÉ UNA OFERTA QUE NO PODRÁS RECHAZAR

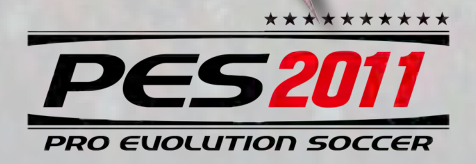
MAFIA II

INTENSIFICACIÓN, UNA BATALLA ENTRE VALOR, RAVEN Y S.V.E.R

MAG

FFXIV SE PREPARA PARA MARCAR UNA NUEVA ERA

FINAL FANTASY XIV ONLINE





FIFA 11



HALO REACH
DEAD RISING 2
KANE & LYNCH 2
LOST HORIZON



BIBIANO RUIZ
Director

JOSE ALCARAZ
Coordinador

CRISTINA USERO
Diseñadora Gráfica

FRANCISCO DIAZ
Redactor creativo

Redacción:

CORAL VILLAVERDE
RAUL MARTIN
ÁLVARO NARANJO
PEDRO GARCIA
ALBERTO ANGELINA
DAVID VAQUERIZO
OSCAR MARTINEZ

Colaboradores:

EMLIO J. RUIZ
ABRAHAM CAILLA

Grandes e importantes son los juegos de los que hablamos en este número de Creative Future, como pueden ser: Kane & Lynch 2 :Dog Days , PES11, Fifa11, Halo Reach, MAG y muchos más. Ha sido un verano flojo en novedades, aunque podemos tomarlo como un periodo de preparación para lo que nos espera en el camino hacia final de año.

Creative Future ha vuelto a estar presente en más eventos: Presentación oficial de PlayStation Move en España, donde pudimos probar el nuevo sistema de movimiento desarrollado por Sony; también probamos Halo Reach en las oficinas de Microsoft, visitamos la primera Exposición "Once upon a time... Super Mario" e incluso estuvimos jugando al esperado PES11.

Solo me queda reconocer la labor y tiempo dedicado a todo el equipo de Creative Future, pues sin ellos no podríamos sacar cada número; y nuestro más sincero agradecimiento a las distribuidoras que están confiando en nosotros y que nos ayudan para que nuestra revista salga adelante.

Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com



38 ALLGAME DEAD RISING 2
76 ANALISIS LOST HORIZON
26 ESPECIAL FINAL FANTASY XIV
80
60 REPORTAJE EXPOSICION DE MARIO
SUPER MARIO
42 ESPECIAL SAGA PRINCE OF PERSIA

100 AVANCES
TWO WORLDS 2

52 ESPECIAL
HALO REACH

ANALISIS
MAFIA II



CF Nº6 SEPTIEMBRE 2010

CURIOSIDADES

¿QUÉ TENEMOS SI TRITURAMOS UN ENEMIGO PIXELADO?

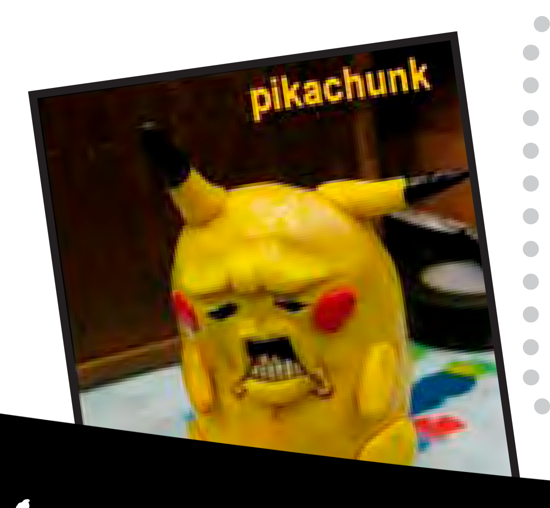


Nos encontramos ante una camiseta que nos desvela una pelicular idea para el origen de un conocido juego. Un trozo de marciano por aquí, una fantasma por allá, un poquito de seta y ¿Qué tenemos? Nuestro gran conocido Tetris.

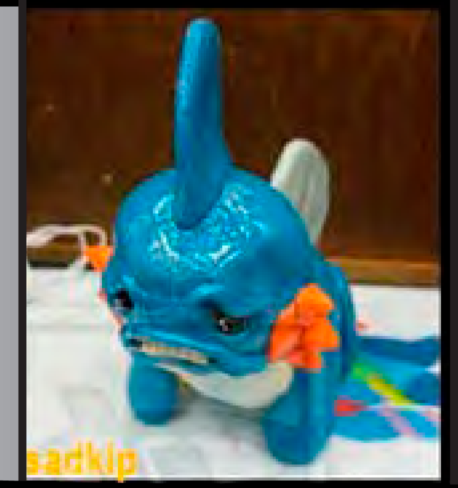
POKEMÓN CON EL VIRUS-T

¿CÓMO SERÍA NUESTRA AMIGO PICACHU SI FUERA INFECTADO CON EL VIRUS-T?





El virus-T ha llegado al mundo pokemon y nadie esta a salvo ya, así que guardad bien a vuestros pikachus y compañia si no quereis que sean afectados.



Por Cristina Usero

HAZ UNA LLAMADA CON SOLO LEVANTAR TU MANO

Cute Circuit ha diseñado un nuevo vestido, el M-Dress. Un vestido de color negro y ceñid, hasta el momento nada especial pero... es un vestido teléfono móvil con tarjeta SIM incorporada. Levanta tu mano y habla todo lo que quieras. El único problema que tiene es que solo se puede programar para llamar a un número y además no tiene ni pantalla ni teclado.



TOMATE UN HELADO CON SONIC

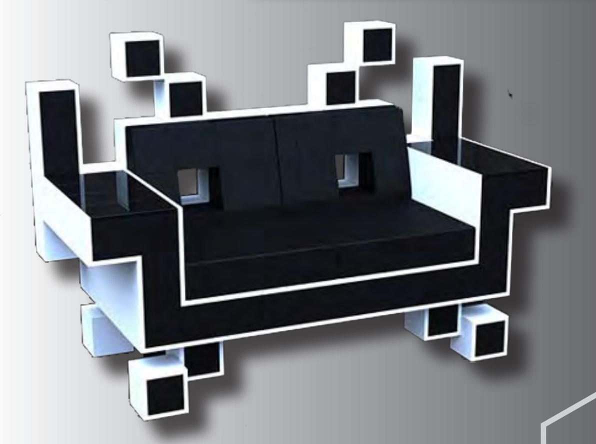


Estamos en la temporada perfecta para tomar un helado, y que mejor que un helado de con la forma de Sonic. Este es el típico helado con forma de pie, pero cambiado de color y forma, algo curioso y llamativo.

DISEÑA TU CASA AL ESTILO MÁS CONSOLERO

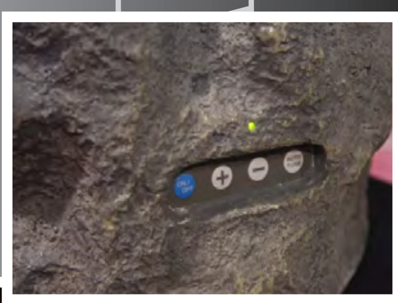
Me imagino tener este sofá en mi casa, fijo que recibiría más visitas que el museo de Prado :D El sofá esta hecho de cuero con unas superficies de vidrio, puede parecer incómodo pero en realidad es muy suave ya que esta relleno espuma, no es de los más normalito pero es un sofá con mucho diseño. Para no quitar meritos ni mucho menos, os diremos que la persona que lo ha creado es Igor Chak, en su página podréis ver todas sus creaciones.



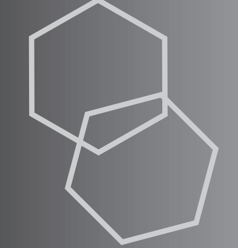


UNA PIEDRA DE LO MÁS MUSICAL

Audo Unlimited ha creado unos altavoces llamados SPK-ROCK2, lo que viene a ser una piedra con altavoces interiores. No sabemos si sonaran bien, pero sí que será la forma más fácil de esconder unos altavoces en tu jardín. Lo bueno de estos altavoces es que son inalámbricos, y permiten crear un sistema de sonido multi-habitación para escuchar la música en cualquier lugar.







EL MUNDO -1 DE SUPER MARIO BROSS



Coge todas las monedas y cruza la pared... ...para acceder a una segunda salida secreta.

¿Sorprendido? Yo me quede con la misma cara al enterarte. Si, existe un nivel oculto, un mundo -1, pero no solo en el primer super mario Bross si no que sale en casi todos. En el mario para NES se podía llegar a él atravesando una pared y este era un nivel de agua que cuando lo completas apareces nuevamente en el mismo, así que la única forma de salir de él es muriéndose.

PLAY CONDOMS, LOS PRESERVATIVOS DEL GAMER

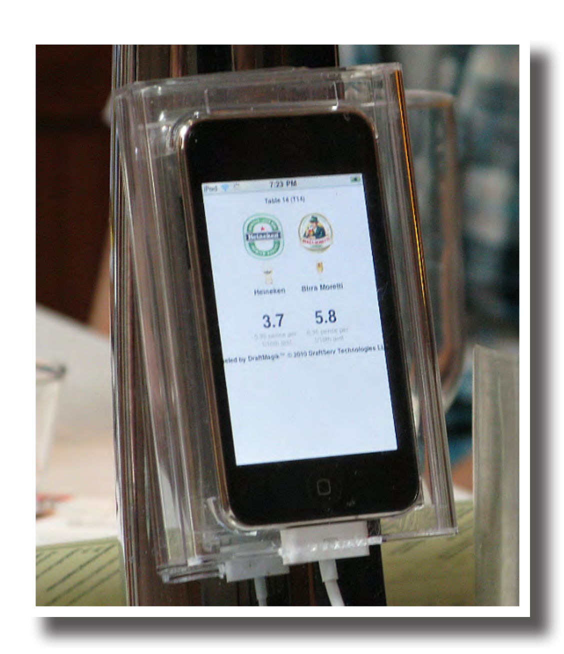
Ben March, el autor de este proyecto, ha creado una línea de preservativos llamada PlayCondoms con la que buscan crear un deseo de compra por razones estéticas, pero...¿Qué te dirá tu chica si te ve sacar unos de estos de tu bolsillo? ...¿jugamos? La caja está inspirada en una Game Boy, donde almacena hasta seis preservativos guardados cada uno dentro de "un cartucho" de esta consola. Si de por si la noticia ya es curiosa os decimos que hay cinco modelos distintos:

- Ribbed: The Long End of Zelda
- Heat: Dong
- Thin: Super Mario Land of Love
- X Safe: Sextris
- Large: Donkey Shlong





CONTROLA CUANTO BEBES CON UN IPOD TOUCH



Solo con un iPod Touch y unos grifos de cerveza, el dueño de un pub de Manchester ha triplicado sus ventas. Gracias al iPod puedes elegir si quieres cerveza de baja o alta fermentación, y encima si se acaba el barril te avisa el iPod que esperes unos minutos mientras se "carga" el nuevo. Con el iPod se controla cuantos litros se han consumido, y lo bueno es que el programa es de uso comercial y nosotros podemos ponerlo en nuestra casa, la aplicación se llama DraftMagic.

UN PEN TRANSFORMADO EN GUNDAM

Muchos conoceréis al robot Gundam, protagonista de varias series de anime japonesas de carácter bélico. Pues esta vez lo único que podrá llevar dentro Gundam serán nuestros videos o documentos, ya que dispone de 4GB de capacidad, aunque algo de su espacio será usado para el software interno que trae del popular juego de estrategia Gundam Network 3.

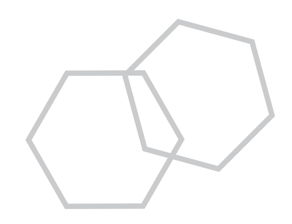


MARIO SE VA DE COMPRAS





Si no sabían cómo venden más refrescos han encontrado el modo perfecto, unas colas por aquí, unas fantas por allá y tenemos un super mario Bross listo para tomar. El tiempo dedicado ha tenido que ser bastante pero creo que el resultado ha valido la pena.



ET: UN JUEGO QUE HIZO HISTORIA



ET hizo historia en la lista negra de los peores juegos, tanto que hizo caer una compañía como era Atari. El juego estaba basado en la película, y lo sacaron cuando esta estaba en todo su esplendor pero unos de los mayores fallos que tuvieron fue fabricar más cartuchos que consolas se habían vendido en ese momento. El juego tenía unos malos gráficos, una jugabilidad horrible y algunos bugs que te obligaban a apagar la consola para continuar jugando.



UN AÑO MÁS SE ACERCA LA ÉPOCA FAVORITA DE TODOS LOS FANS DE LOS JUEGOS FUTBOLÍSTICOS.

POR ALVARO NARANJO

A finales de septiembre llegan las nuevas entregas de los dos simuladores más conocidos: Pro Evolution y Fifa, y este año la lucha será muy reñida. Gracias a la cortesía de Konami pudimos probar de primera mano, y en sus propias oficinas, su juego para este año antes que el público general. El Fifa por ahora se ha dejado ver en vídeos, demostrando que en las oficinas de EA han hecho una vez más un excelente trabajo. Y es que las luchas de ambas compañías son muy distintas; Konami busca recuperar el trono de rey de los juegos de fútbol, un puesto que ha ido perdiendo y que el último año se ha visto obligado a entregárselo a la franquicia de EA, la cual continúa perfeccionándose a pesar del gran nivel alcanzado con sus últimas entregas. Sin embargo, este año podremos revivir aquellos tiempos en los que ambas sagas mantenían un nivel parejo, Fifa con su innumerable número de licencias, y Pro Evolution con su gran jugabilidad. Porque tras un último año algo decepcionante, ya que el juego de EA era bastante similar a la entrega anterior, y el de Konami adolecía de una jugabilidad bastante desastrosa, fruto de haber querido innovar por donde no debían, este año las cosas cambian.

La suavidad de los movimientos de Fifa al mover al jugador ha alcanzado un nivel envidiable, nos podemos olvidar del límite de 8 direcciones en el giro, ahora es prácticamente 360º. Además, nos prometen que la función Personality+ hará que cada futbolista sea completamente diferente del resto, habrá que ver si se cumple. Por ahora lo que han mostrado en vídeo apunta a que van por el buen camino. Por su lado, Pro Evolution ha mejorado la experiencia de juego a un nivel superior al visto en cualquiera de las últimas tres entregas, con movimientos muy fluidos, un sistema de pase manual que hará que tengamos que trabajar más los partidos si queremos salir victoriosos, y una física espectacular del balón. Se acabaron las pelotas de playa, ahora el esférico es real y tiene su propio peso, y lo notaremos al querer hacerlo rodar de un lado a otro del campo, y sobre todo en los tiros. Seguro que cuando podamos probar ambos a fondo empezaremos a encontrar los errores y problemas de cada uno, pero por ahora es preferible quedarse con lo bueno y con lo que puede sorprendernos ambos. Ahora analizaremos un poco más a fondo las novedades de cada juego.

>>

FIFA 11

Este año la saga continúa puliéndose más aún. Sobre el campo veremos movimientos mucho más fluidos, por lo que será difícil distinguir la dirección de nuestro giro, se acabaron las ocho direcciones. Los jugadores, gracias al añadido de Personality+ tendrán un comportamiento más realista que nunca, los que tengan habilidades bajas demostrarán que son peores que las súper estrellas, y nos olvidaremos de hacer cargas con un jugador como Marcelo a otro como Ibrahimovic, o si lo hacemos nos costará nuestro esfuerzo lograr robar el balón. Los dos grandes problemas de juego del anterior, las vaselinas y los tiros colocados, dejarán de entrar con la misma facilidad, es hora de trabajar el partido si queremos ganarlo. Además, contaremos con extras como añadir nuestros propios cánticos de fondo en los partidos.



FIFA





En cuanto a los modos de juego, el modo mánager ha sido completamente renovado, su gran rival, la Liga Máster del Pro Evolution, sigue siendo uno de los grandes dolores de cabeza de la saga de EA, ya que el historial del juego de Konami les ha servido para perfeccionarlo mucho. Parece que esta vez la competencia en este aspecto estará algo más igualada, ya que Fifa 11 promete darnos más opciones, una interfaz nueva y más intuitiva si cabe, y todo lo ya existente optimizado para una experiencia de juego más fluida y entretenida. También contaremos con un editor online para crear nuestros propios jugadores y equipos, función que la franquicia de Konami lleva incluyendo desde hace muchos años, en gran parte para paliar la falta de licencias. Y hablando de licencias, veremos que se amplía la extensa lista con la liga rusa. Ahí es nada.



PES 11

La primera novedad que notaremos nada más iniciar un partido será que la jugabilidad de los últimos años ha sido tremendamente renovada, y para bien. Los jugadores siguen girando con algo de torpeza, y en el control del balón en corto los movimientos se hacen algo robóticos, pero la sensación general es muy buena. Ahora nos costará más llegar hasta la portería rival, gracias a que los controles se han vuelto muy manuales, y tendremos que calcular la fuerza y dirección de los pases y tiros con más precisión que nunca. El balón por fin tiene un peso suficiente como para evitar pensar en los goles con Adriano desde 40 metros que se marcaban continuamente en el Pro Evolution 6 y 2008. Los jugadores tienen por fin una consistencia suficiente como para poder acabar por el suelo tras un choque, y dejar de esquivarse como si flotaran sobre el césped. En modos de juego, la sempiterna Liga Máster da una vuelta de tuerca más a sus grandes cualidades volviéndose online, y dejando de competir contra la máquina para pasar a enfrentarnos a jugadores reales, que pujarán por los mismos jugadores que nosotros, y que tratarán de evitar que lleguemos a la cima. Volviendo a los partidos, se ha implementado una configuración de equipo previa a cada partido, que ya estuvo presente en la última entrega de Wii, y que nos permitirá decidir, además de las posiciones, formación, etc., aspectos más profundos como el nivel de presión sobre el rival, la altura de nuestra línea defensiva, y mucho más. En cuanto a licencias, el gran talón de Aquiles de esta saga, poco a poco continúan ampliándolas, esta vez con la Copa Libertadores y repitiendo con las dos principales competiciones europeas.





Resumiendo, una difícil decisión, ambos juegos presentan una calidad muy alta, ambos salen a la venta el próximo 30 de septiembre, y ambos están avalados por todas las entregas anteriores. Sólo el tiempo y dedicarle unas cuantas horas a cada uno nos dirá si podemos decantarnos por uno u otro. Pero para eso, tendréis que esperar al próximo número.











1ª PARTE

Silent Hill, desarrollada en 1999 por Team Silent y distribuida por Konami es considerada por muchos, una de las mejores sagas de Survival Horror de todos los tiempos. Su ambiente tan oscuro y abrumador del pueblo Silent Hill ha logrado cautivar a muchos jugadores, sus historias complejas y sus personajes tan curiosos y misteriosos son la fuente esencial de esta saga que aún continúa dando guerra. Es de las pocas sagas que aún siguen manteniendo su esencia después de muchos años.

Por Coral Villaverde

"Esta siendo invadido por el otro mundo, un mundo de pesadilla soñado por alguien"
Harry Manson



ESTA SAGA SE CARACTERIZA POR:

-Su Banda Sonora a cargo de Akira Yamaoka que ha sabido adaptar su música de tal modo a las escenas que ha logrado que vivamos las escenas con total tensión.

-Sus historias complejas dónde protagonistas y secundarios son importantes en el transcurso de la trama, harán, sin duda, que estemos pegados a la pantalla intrigados por saber que ocurrirá con ellos y que ocultan. Además la mayoría de los títulos estarán relacionados, con los que podremos encontrarnos a personajes ya conocidos.

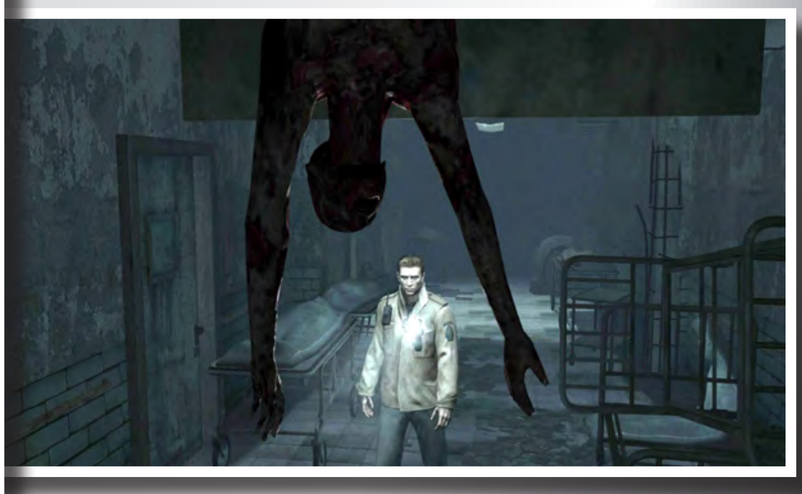
-Su diversidad de finales dependiendo de las decisiones que tomemos en determinadas escenas harán que volvamos a jugar de nuevo una vez finalizada la primera partida para ver los distintos finales. Además, a esto se le sumará las nuevas armas y trajes que obtendremos.

-El uso de tubos de baterías, la escasez de balas y botiquines que encontraremos a lo lar go de todo el juego hacen que la experiencia sea más intensa, ya que tendremos que decidir bien cuando utilizar nuestros escasos recursos y cuando huir del enemigo.

-El cambio del mundo real al "Otro mundo". Sus escenarios "tan cambiados", en los que pasan a ser algo normal ha algo invadido por sangre, oscuridad... Que harán que nos metamos de lleno en el mundo de las pesadillas.
-Distintos puzles que aparecerán para poder seguir avanzando en la historia.

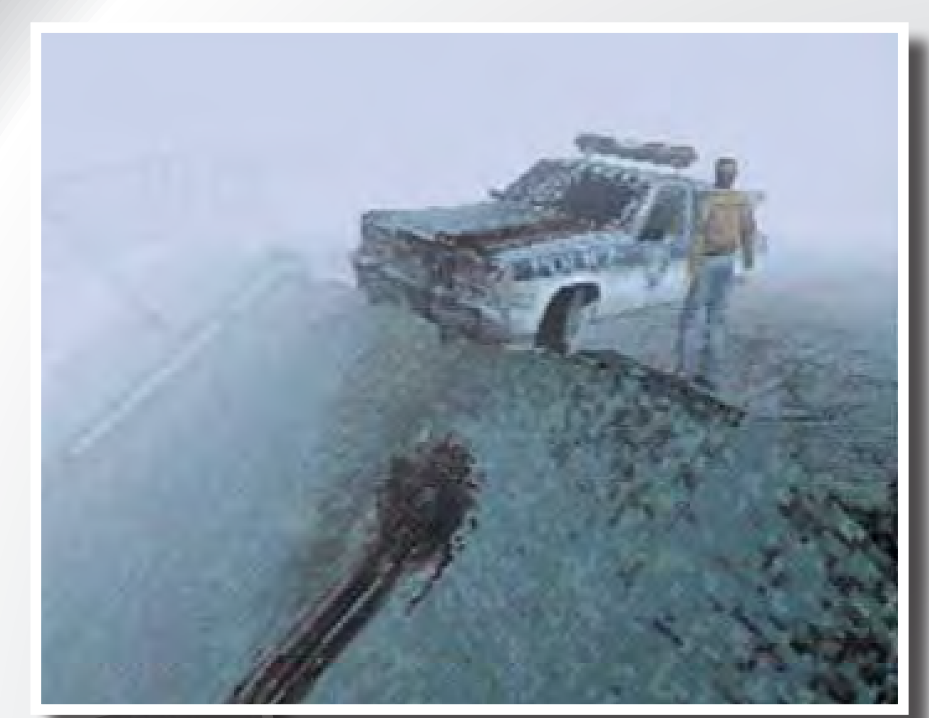
>>





¿CÓMO PODEMOS DISFRUTAR AL MÁXIMO DE ESTA SAGA?

Sin duda alguna, con el lugar dónde nos encontremos en plena oscuridad, con un volumen ideal para recrear más el juego, y sin duda alguna, estar completamente centrado en la historia, de este modo, podremos disfrutar como nunca de una historia terrorífica.



SILENT HILL [1999] (PLAYSTATION)

"HAVE YOU SEEN A GIRL AROUND HERE?"

Harry Mason y su hija, Cheryl, se dirigen hacia el pueblo Silent Hill, por las ganas tremendas de la pequeña de visitar aquel lugar después de que apareciera constantemente en sus sueños. Sin embargo, durante el camino, sufren un accidente de coche, y Harry al despertarse se da cuenta de que su hija no se encuentra en el coche. La atmósfera está invadida por una espesa niebla, lo que dificulta su visibilidad. No solo este percance, si no la nevada que ha invadido la zona y la escasez de habitantes en las calles hacen que sea tormentosa la búsqueda. A pesar de todo ello, siguiendo ciertas pistas y la supuesta figura de su propia hija que le va indicando el camino, llega hasta un callejón en el que se ve prisionero de una escena terrible al sonar una sirena. El mundo real se ha convertido en un versión infernal, dónde todo es más terrorífico, invadido por sangre, óxido y oscuridad. Harry a pesar de lo ocurrido, sigue adelante y se ve atacado poco después por unas extrañas criaturas. Cuando despierta, se da cuenta de que se encuentra en una cafetería, dónde hablará con una policía, Cybil Benne. A partir de aquí, comenzará el auténtico destino de encontrar a Cheryl en el pueblo de Silent Hill, dónde se encontrará con habitantes totalmente extraños y enigmáticos. Puzles que tendrá que resolver para seguir adelante y edificios y lugares invadidos por extrañas criaturas que intentaran evitar que Harry halle a su hija.

Personajes:

-Harry Mason: Protagonista de la historia. Busca desesperadamente a su hija después de sufrir un accidente.
-Cheryl: Hija de Harry, desaparecida en misteriosas circunstancias.
-Cybil Bennet: Una agente de la policía enigmática que intenta ayudarnos en la búsqueda de la niña pérdida.
- Dr. Michael Kaufmann: Director del centro hospital Alchemilla con un oscuro pasado.
-Lisa Garland: Enfermera del hospital Alchemilla, tiene una cierta relación especial con una niña llamada Alessa.
- Dahlia Gillespie: Madre de Alessa. Intenta convencer a Harry para que le ayude a que su hija se convierta en la madre del demonio.
- Alessa Gillespie: Hija de Dahlia. Desde pequeña no estuvo interesada en los planes que el Culto le tenía preparada. Dahlia, con miedo a que usara su "poder" para atacarles, decidió incendiar la casa cuando esta se encontraba dentro de ella. Milagrosamente, logró sobrevivir.

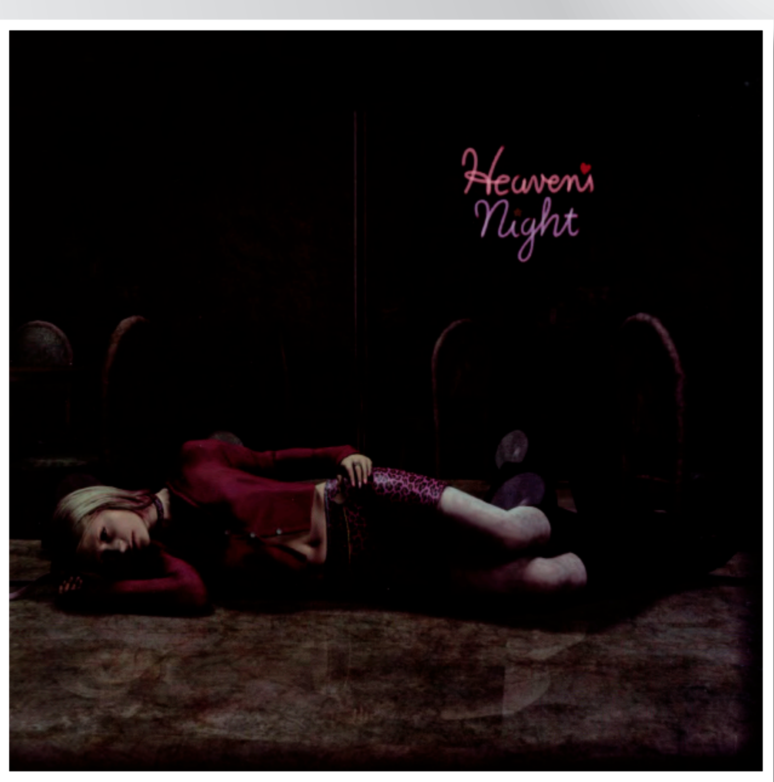


SILENT HILL 2 [2001] (PS2, XBOX Y PC)

"AQUEL QUE NO TIENE VALOR SUFICIENTE PARA SER OBSERVADO DESDE EL OTRO LADO DEL ABISMO NO TIENE VALOR SUFICIENTE PARA MIRARLO ÉL MISMO. LA VERDAD SÓLO PUEDE APRENDERSE AVANZANDO HACIA ADELANTE."

James Sunderland recibe una carta de su esposa, Mary, que falleció hace tres años de una enfermedad, pidiéndole que vaya a su lugar especial, dónde ella le estará esperando. De este modo, James pone rumbo a Silent Hill sin saber muy bien con quien se encontrará. Al llegar al pueblo, nos encontraremos con Ángela Orosco, que busca a su madre y que le advierte de que el pueblo es peligroso. James, sin embargo decide seguir adelante y en ese momento se da cuenta de lo cambiada que está Silent Hill desde la última vez que estuvo en él, ahora se encontraba sumergido en niebla y desolado. Siguiendo los pasos que le van guiando poco a poco al lugar donde se encontrará con su mujer, conocerá a María, una muchacha que será casi idéntica a ella. A lo largo del camino, se encontrará con más personajes, como una niña llamada Ángela, que irá guiando a James y que además parece ser que conoce a Mary.





Personajes:

-James Sunderland: Protagonista. Con el sentimiento de culpabilidad después de la muerte de su mujer, recibe una carta de ella que le pide que vuelva a su lugar especial. Sin nada que perder, decide ir a Silent Hill con la esperanza de volver a encontrarse con ella.

-María: Su aspecto es parecido al de la mujer de James, Mary. Sin embargo, su actitud es completamente diferente. Cuando conoce a James decide acompañarle en la búsqueda del reencuentro con Mary.

-Laura: Niña que se le aparece a James durante todo el juego. Tiene 8 años y compartió el mismo hospital donde permaneció Mary, creando una gran relación entre ellas dos. Es incapaz de ver a los monstruos que habitan en Silent Hill.

-Ángela Orosco: Llega a Silent Hill para buscar a su madre, en varias ocasiones nos toparemos con ella y podremos darnos cuenta de sus instintos suicidas.

-Eddie Dombrowski: Muchacho que nos encontraremos a lo largo del juego. Tiene un carácter violento aunque parezca una persona pasiva.



SILENT HILL 3 [2003] (PS2 Y PC)

"HAN VENIDO A PRESENCIAR EL PRINCIPIO, EL RENACIMIENTO DEL PARAÍSO, SAQUEADO POR LA HUMANIDAD. DEBES RECORDARME, Y A TU VERDADERO YO TAMBIÉN, PORQUE ERES LA QUE NOS LLEVARÁ AL PARAÍSO CON LAS MANOS MANCHADAS DE SANGRE"



Heather se ve envuelta en un parque de atracciones del que intenta salir, tras un breve susto, despierta en un restaurante del centro comercial dándose cuenta de que todo era nada más que un sueño. Antes de salir, un investigador privado llamado Douglas Cartland se acerca a ella y le dice que tiene información sobre su pasado. Heather, le pide un momento y se mete en los servicios, allí escapa por la ventana con miedo de lo que pueda querer de ella. A partir de ahí, Heather se dará cuenta de que algo extraño está pasando y decide alejarse. Pero no lo tiene nada fácil, ya que se ve implicada en un plan de La Orden de Silent Hill. Tendrá que intentar mantenerse a salvo de las criaturas que aparecen en el "otro mundo" mientras intenta buscar una respuesta a todo lo que le está pasando y la relación que tiene ella con La Orden, a su lado, permanecerá Douglas, que intentará ayudarla en su camino. Su pasado está a punto de salir a la luz.







Personajes:

-Heather: Aunque parece una chica de lo más común que reside con su padre, en realidad tiene un pasado bastante oscuro que la une a Silent Hill. La Orden de Silent Hill está interesada en ella, ya que ella tiene algo que quieren.
-Douglas Cartland: Hombre de mediana edad que se dedica a la investigación. Es contratado para seguir a Heather.
-Claudia Wolf: Sacerdotisa de la Orden de Silent Hill que cree profundamente en su religión. Contrató a Douglas para encontrar a Heather y llevarla de su lado.
-Vincent: Sacerdote de la Orden de Silent Hill pero que no cree en la religión. Ayuda a Heather ya que no está de acuerdo con las ideas de Claudia.

SILENT HILL 3
INTRO BASICS ITEMS WEAPONS ENEMIES
WALKTHROUGH ENDINGS SECRETS


FINAL FANTASY XIV
ONLINE
Sin duda va ser un MMORPG que dará mucho que hablar.
Por Alvaro Naranjo

Square-Enix nos ha permitido formar parte de la beta de su próximo título, Final Fantasy XIV. Gracias a este acceso previo al juego, hemos podido comprobar que sin duda va a ser un MMORPG (Massive Multiplater Online Rol Playing Game) que dará mucho que hablar. Evitando los rumores que hablan de una limitación semanal de horas de juego, y obviando que habrá que pagar cuotas como en otros títulos de esta envergadura, como World of Warcraft, Aion, etc. Nos encontramos ante un más que prometedor título, que aporta frescura al género. Tras el criticado Final Fantasy XIII, la propuesta gira 180º y pasamos de encontrarnos un RPG de acción con pseudo-turnos y hasta cierto momento lineal, a un juego en el que seguiremos inmersos en el universo de fantasía creado por Square, pero con otro punto de vista. A pesar de ser un MMORPG, no será como la mayoría, de dirigir al personaje a base de clics, si no que con el ratón apenas controlaremos la cámara. Para movernos recurriremos al clásico "WASD" que tantos juegos han usado y siguen usando en la actualidad, y para los ataques tendremos que hacer uso del teclado numérico, ya que en cada número tendremos un ataque distinto.

>>



Cuando arrancamos la beta por primera vez, tras descargar actualizaciones y parches pertinentes, se desplegará ante nosotros un tremendo editor de personajes. En nueve pasos configuraremos a nuestro avatar, desde elegir la raza hasta el color de los ojos, pasando por el color de la ropa, si seremos buenos o malos, el sexo, y un largo etcétera que nos mantendrá ocupados unos 20-30 minutos. Una vez elegido nombre, cumpleaños y universo donde jugaremos, comienza la aventura.

Según empezamos a jugar nos encontramos en un barco, y si subimos a la cubierta presenciaremos una escena de vídeo hecha con el motor del juego, nada de cinemáticas espectaculares, lo que se ve es lo que hay. Aun así, sigue manteniendo un gran nivel gráfico, sin llegar eso sí al nivel de la última entrega. Entonces tendremos que realizar nuestro primer combate: acercarnos al enemigo con las teclas de movimiento, pulsar el botón de ataque, y que nuestro personaje haga el resto. Cabe la posibilidad de que el enemigo no esté al alcance de nuestro ataque, y entonces éste falle,



por lo que habrá que saber posicionarse correctamente para poder acabar con los enemigos, eso sí, intentando evitar que ellos hagan lo propio con nosotros, algo que ya adelanto, si no sabemos esquivar los ataques es bastante sencillo.

Una vez concluyamos este "tutorial", bajaremos del barco y llegaremos a un puerto rodeado de montañas donde podremos contemplar el poderío gráfico que tiene el juego a pesar de ser un género que normalmente no apuesta demasiado por ese aspecto. A partir de este punto, lo mejor es que bajéis la beta aprovechando que desde principios de mes se ha abierto, y lo descubráis por vosotros mismos. El 30 de septiembre lo tendremos disponible en todas las tiendas para ordenador, y dentro de unos meses para PlayStation 3, y quizás, para Xbox360. Eso sí, ya aviso que si optáis por la versión de PC, antes de nada comprobar que el vuestro pueda moverlo, que con un Dual Core a 2.26, 4 Gb de RAM y una gráfica HD de 512 Mb las ralentizaciones eran continuas, y es que estamos ante un Final Fantasy, no ante cualquier MMORPG. Comienza una nueva aventura.





Nuevo Objetivo: control de la energía

Por ALBERTO ANGELINA

En un intento por revitalizar el Shooter más multitudinario de PS3, y tras el fracaso del modo Interdicción donde es prácticamente imposible jugar una batalla en algunas ocasiones, Zipper Interactive planea sacar una nueva actualización. Antes de que llegue ese momento, han hecho pública una BETA, en la que cualquier jugador de M.A.G. puede participar, y nosotros lo hemos hecho.

El nuevo modo de juego se llama Intensificación, y básicamente es una batalla simultánea entre las tres facciones, VALOR, RAVEN y S.V.E.R. por controlar los recursos del mapa, energía eólica, térmica o solar, dependiendo del mapa en que nos toque jugar. En este nuevo conflicto pueden participar hasta 32 jugadores por equipo, lo que nos da un total de 96 jugadores. No es tan intenso como Dominación, donde participan 256 jugadores, pero sí suficiente, debido principalmente a la extensión de los nuevos mapas.



La batalla se desarrolla en dos fases principales. En una primera fase hay que capturar y mantener dos de los tres puntos estratégicos (A, B y C), es decir, las tres facciones luchan por los mismos objetivos. Una vez que un equipo ha conseguido este objetivo, se inicia la segunda fase, en la que la facción ganadora ha de defender el punto D durante el mayor tiempo posible, mientras que las otras dos facciones intentan capturarlo. En el momento en que se pierde el punto D, el juego vuelve al inicio. Los tres puntos originales son neutrales, y las tres facciones intentan capturarlos de nuevo. Gana el juego el equipo que haya mantenido el punto D durante el mayor tiempo posible.





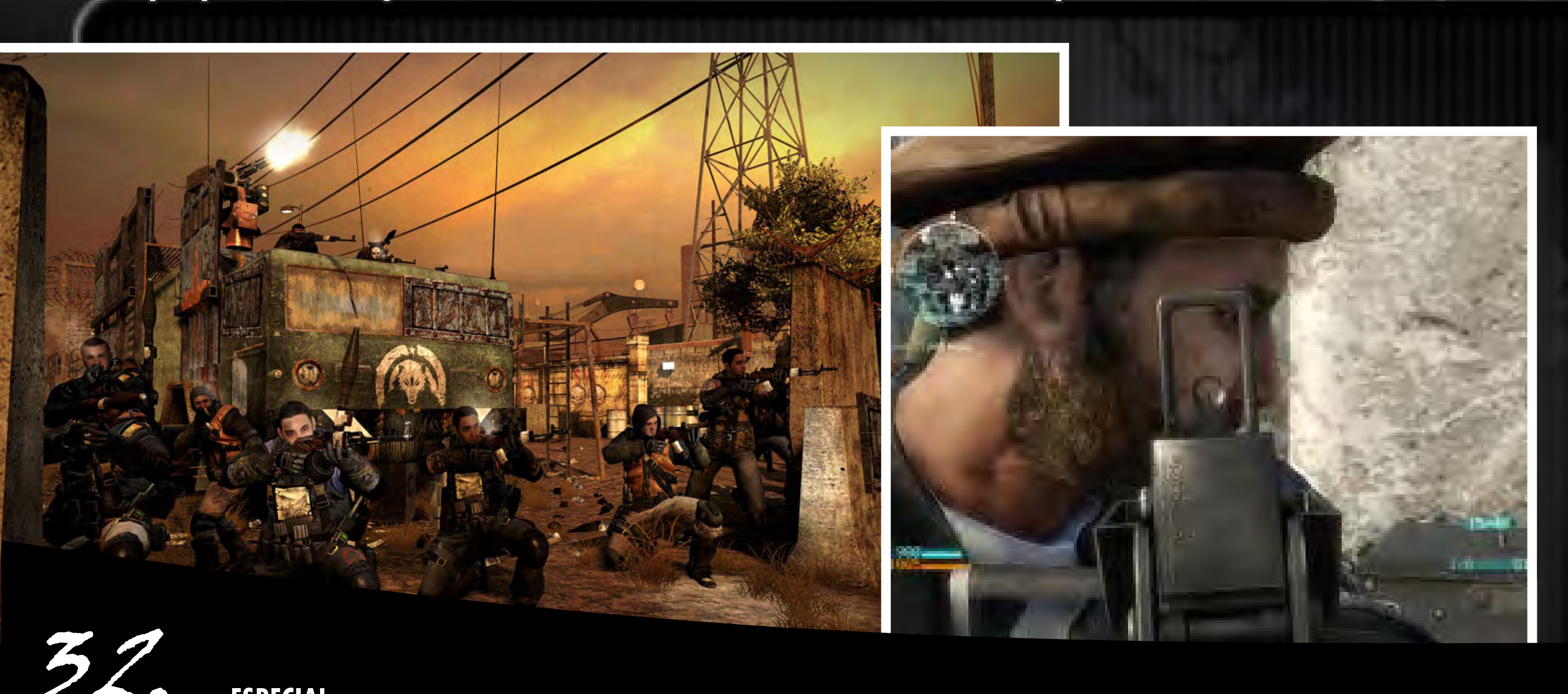
Fragland.net



LA ACTUALIZACIÓN, QUE AÚN NO TIENE FECHA NI PRECIO DEFINITIVO, INCORPORA ADEMÁS OTRAS MEJORAS:

-Despliegue de Clan: hasta ahora, se podía formar un grupo de hasta 8 amigos, para desplegarlos juntos en el juego, y aparecían todos en un mismo escuadrón, el problema era que, los clanes más numerosos, con más de ocho miembros, no siempre podían jugar en la misma partida. Con esta nueva función, ese problema queda resuelto.

- Nuevo Árbol de habilidades y nuevo sistema de economía: se separan las habilidades de los objetos. Con los puntos que adquirimos al subir de nivel, desbloqueamos las habilidades (estabilidad con los diferentes tipos de armamento, resistencia a las explosiones o al gas, etc), como ocurría hasta ahora, salvo que, en la nueva actualización, las mejoras están más desglosadas, es decir, si una habilidad cuesta tres puntos, ahora tendremos tres habilidades de un punto, con lo que podremos ir mejorando el personaje poco a poco, sin tener que esperar a subir tres niveles. Los objetos (armamento, miras, bípode, supresores, etc) ya no se compran con los puntos de habilidad, ahora usamos dinero que vamos ganando en las diferentes batallas, aunque se requiere un cierto nivel para cada tipo de objeto. También podemos vender estos objetos si ya no nos son necesarios, sólo que por la mitad de lo que nos ha costado. Al llegar al nivel máximo de nuestro personaje, se seguirá ganando dinero, con lo que podremos llegar a tener el arsenal completo, pero no todas las habilidades, aunque podremos seguir haciendo uso de la función de cambio de especialidad, como hasta ahora.

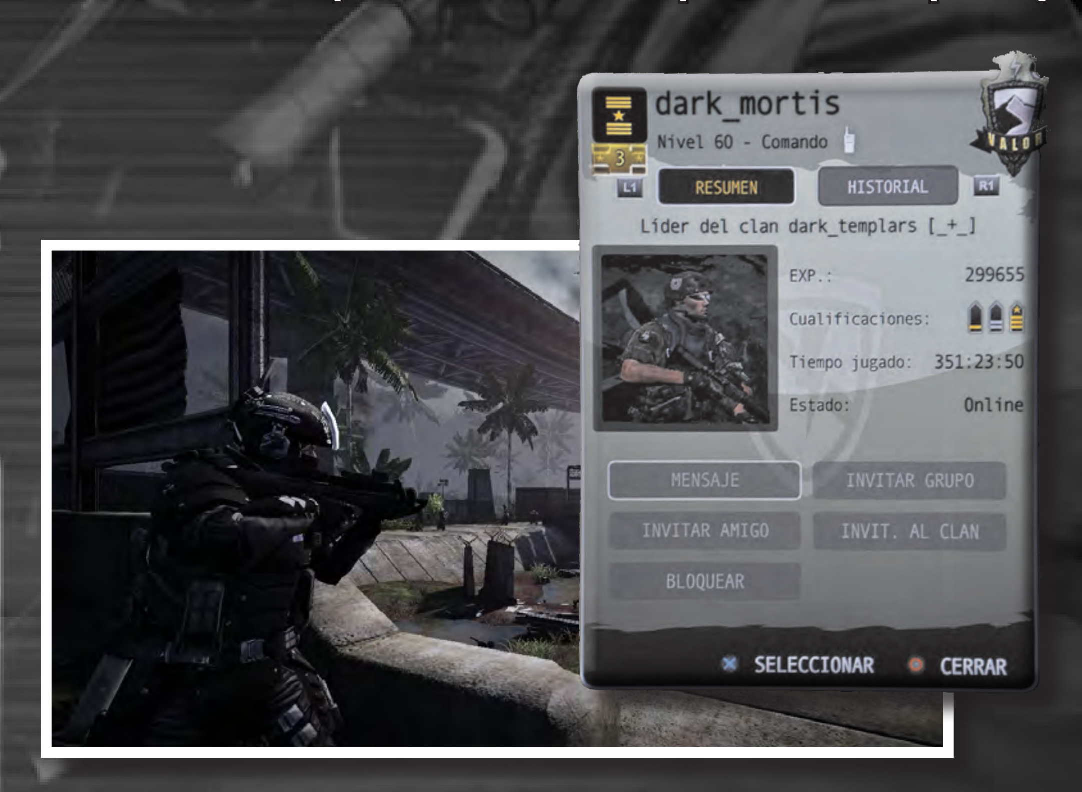


- Nuevas Armas: hay un fusil de asalto, una ametralladora y un rifle de francotirador nuevo por cada facción. Gotha Elite, KP21 y Kinmark SRS para RAVEN. Tamsen MK2, Ariet SFW y Rubakho SVR para S.V.E.R. Y M31 CIR, M245 y Sentinel M421 para VALOR.

- Nuevos mapas: Isla de Magma, Páramos Resplandecientes y Cordillera Silverback, los tres neutrales debido al nuevo tipo de juego, pero cada uno se asemeja al estilo de una facción, como ya viene siendo habitual.

- Nuevas Ranuras de personaje (3 espacios): podremos crear tres personajes distintos con una misma cuenta, con lo que podremos jugar en las tres facciones sin tener que llegar al modo veterano.

- Nuevo Nivel Online (Nivel 70): el nivel máximo que se podrá alcanzar pasa de 60 a 70, con lo que tendremos 10 puntos extra para gastar en nuevas habilidades.





En conclusión, un nuevo modo de juego que no aporta nada nuevo, a pesar de lo impresionantes que son los nuevos mapas, y que no logrará hacer sombra al preferido de los jugadores, Dominación, los demás cambios sí son interesantes y eran necesarios, algunos de ellos se llevaban pidiendo desde la aparición del juego.

Art Academy

Art Academy nos propone aprender a la vez que practicamos la pintura.

Por Alvaro Naranjo

Cuando todos pensábamos que ya no nos podían volver a sorprender con un juego para Nintendo DS, llega un nuevo título de la saga Touch generation (English Training, Brain Training, Picross, etc.) llamado Art Academy dispuesto a dar otra vuelta de tuerca a la innovación en juegos de consola portátil. Si bien es cierto que hace años que ya existían programas de Homebrew (programas caseros) como Colors, que se acercan bastante a la propuesta de este juego, ninguno llegaba a la calidad del presente.

Nos enseñará nombres de técnicas, nos enseñará a usar el lápiz y los pinceles, estos últimos con distintas cantidades de agua y de pintura, para que veamos los distintos efectos.

Durante diez lecciones iremos mejorando nuestra técnica, hasta llegar a la última, donde tendremos que aplicar todo lo aprendido anteriormente.



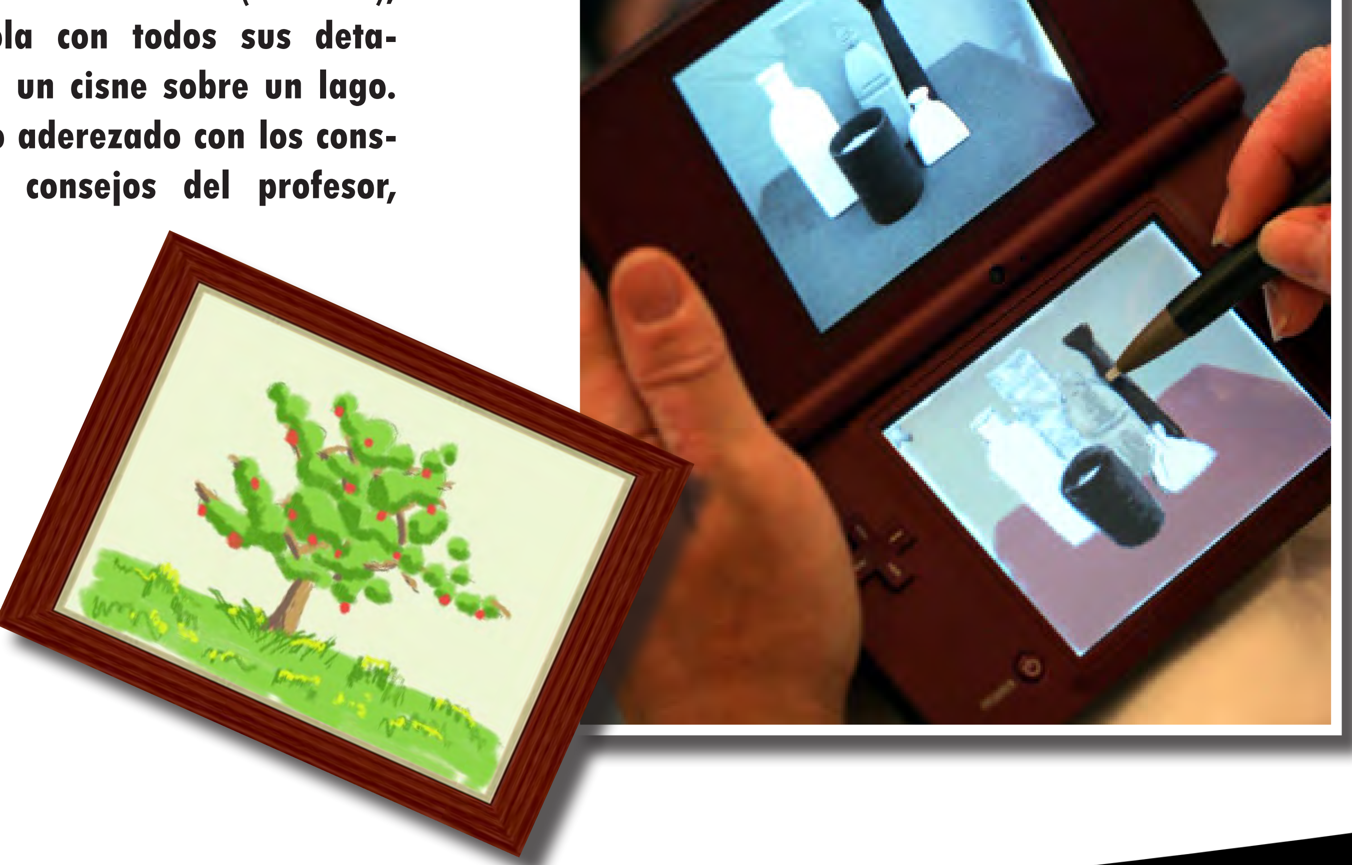
Por si se nos hace corto contaremos con diez lecciones extra, para ampliar la práctica pero con menor ayuda.

Y es que desde la primera lección comprobaremos que aún nos queda mucho por conocer sobre la pintura. Empezaremos pintando un círculo, una línea sobre él, unas rayas de fondo, y descubriremos que acabamos de dibujar una manzana. Y más adelante, veremos que somos capaces de copiar la foto de un cachorro de perro. Y luego cogeremos los pinceles, y veremos que somos capaces de pintar una lima (la fruta), una ola con todos sus detalles, o un cisne sobre un lago. Y todo aderezado con los constantes consejos del profesor, que nos guiará pacientemente paso a paso, lección a lección.

Al principio no dejará nada al azar, nos limitará los instrumentos que podemos elegir para que sigamos sus indicaciones, pero más adelante podremos empezar a darle nuestro toque personal a nuestras obras. En todo momento tendremos una imagen de referencia en la pantalla superior en la que basarnos, o si lo preferimos podremos poner la obra del profesor, que la irá completando al mismo ritmo que nosotros, para que podamos tener una segunda muestra que seguir.

Si en algún momento nos cansamos de las lecciones, contamos con el modo Pintura Libre, en el que nos darán un lienzo, la posibilidad de poner una imagen de referencia en la parte superior, y empezar a pintar bien con lápiz, bien con pinceles





Eso sí, como buen juego de aprendizaje en el arte de pintar, si pasamos a la parte de colorear, nos tendremos que olvidar de volver a usar los lápices, por lo que tendremos que aprender a hacer las cosas paso por paso.

La gama de colores en las lecciones también está recortada, para usar los que correspondan a las primeras, pero más adelante podremos mezclar libremente las diferentes pinturas, aunque también nos guiarán para conseguir el color adecuado. En el modo libre tendremos la paleta completamente abierta a nuestra imaginación, con diez colores predefinidos más otros diez huecos libres para nuestras mezclas, con las opciones de marcar un color para poder volver a usarlo aunque estropeemos la mezcla, borrar una para dejar el hueco libre, o deshacer los cambios que hagamos, por si no nos gusta el resultado.

Alguien a estas alturas se puede estar preguntando, ¿y todo el trabajo que haga se va a perder? La respuesta es, no.

Uno de los mayores errores de este juego, es que no hay forma de sacar las obras de la consola, al menos en la versión física. Si adquirimos el juego desde la tienda online DsiWare, además de tener lecciones distintas, contaremos con la opción de subir las obras a Facebook aprovechando la conectividad entre la portátil y la red social. Pero siempre tendremos la opción de llevar nuestra consola a todas partes y enseñársela a nuestros amigos, para que comprueben todo lo que vamos aprendiendo.





Disponemos de una galería visible desde el menú donde podremos almacenar hasta 80 obras que realicemos, todas ellas con la posibilidad de añadirles un marco.

A pesar de que este análisis no se ajuste a los parámetros normales de la revista, no veía justo medir este juego por sus gráficos, jugabilidad, historia, etc., por lo que prefería diseccionarlo de otra forma. Parece que Nintendo ha vuelto a dar en el clavo (¿y van?), encontrando un vacío en el catálogo de su portátil, y desarrollando uno de los pocos juegos que podemos encontrar a día de hoy que no consista en muertes, disparos, o peleas. Es un título que todos los poseedores de la Nintendo DS que aprecien mínimamente el arte deberían tener en su estantería, ya sepan o no dibujar, gracias a que el modo libre aporta muchas horas extras.



Si tenéis un amigo que lo tenga, no hace falta que os lo preste, sencillamente con acercaros a él, puede poner un modo Demo para que probéis una lección sin disponer del juego, con las mismas opciones de las que dispone una lección normal del juego.

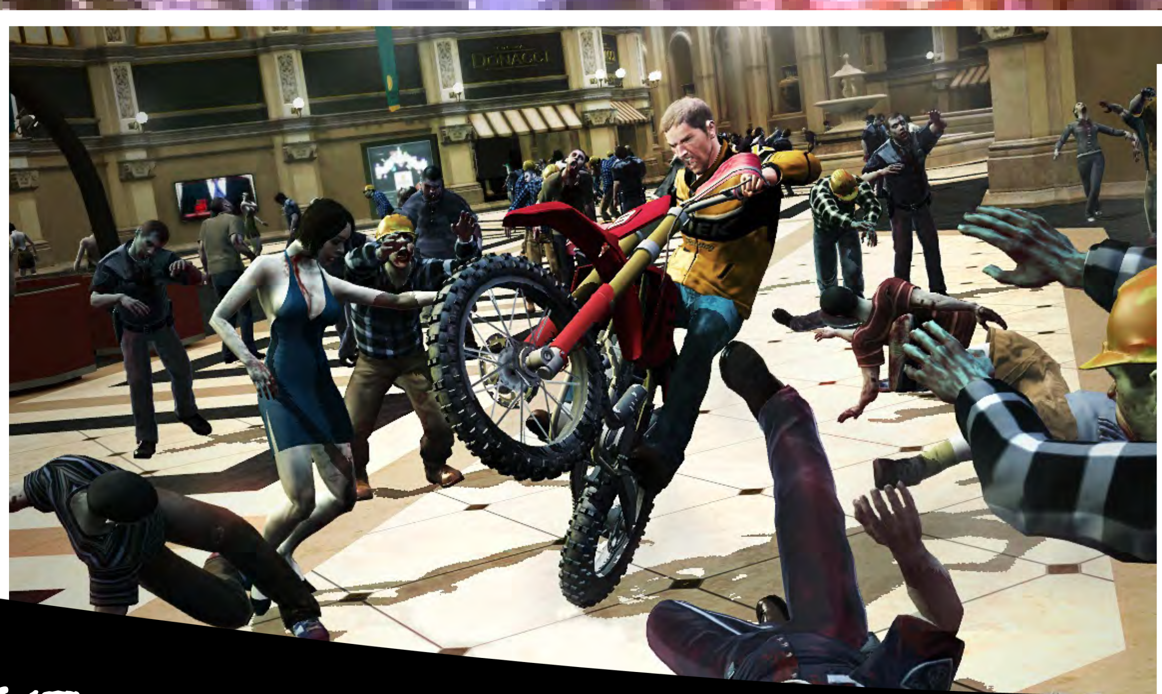
DEAD RISING™ 2

La historia del Dead Rising 2 transcurre en la ciudad de Fortune city que es algo así como las vegas, con casinos, teatros...pero con zombies.

El protagonista de esta nueva entrega del Dead Rising será distinto al del primer juego, en este caso se trata de Chuck Greene, un ex-campeón de motocross que tiene una hija infectada con el virus zombie y viaja a Fortune City para poder conseguir el Zombrex, que es el nombre de la medicina que necesita su hija.

Para conseguirla tiene que participar en el programa "Terror Is Reality" donde dan al ganador una gran suma de dinero con la que podría pagar el medicamento. En el programa el ganador es el participante que más zombies mata, asíque desde el principio este juego ya demuestra todas sus armas.

Hablando de zombies... en esta nueva entrego habrá muchísimos más zombies que en la primera, parecerá que no se acaban nunca. Lo bueno de este escenario es que ya no es un lugar cerrado sino que te puedes mover por la ciudad con mucha más libertad que en el anterior juego.





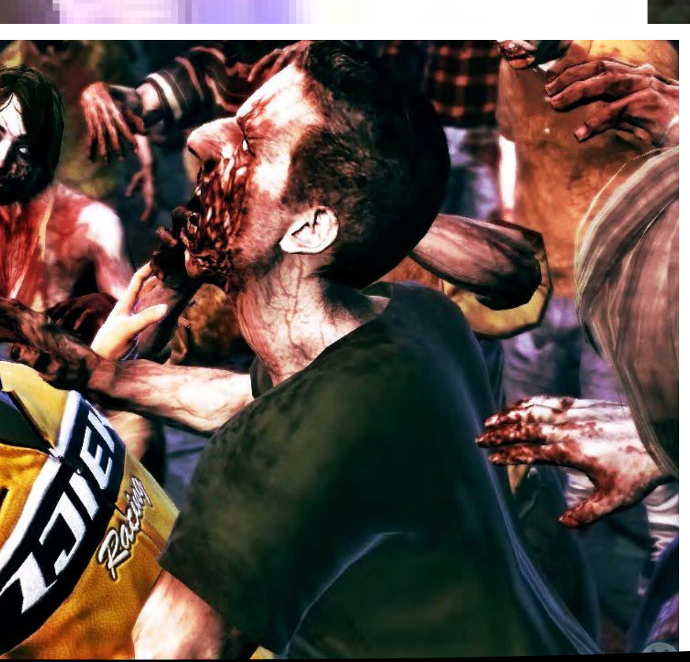
POR RAUL MARTIN

Habrá que realizar múltiples misiones, se van acumulando y tienen cada una su tiempo para ser realizadas. Las misiones pueden ser desde conseguir un objeto o salvar a una persona o llevar a una persona con otra, pero hay algo que siempre tendrás que hacer, y es que cada 12 horas tienes que usar Zombrex para evitar la transformación a zombie. Existen muchas misiones secundarias que se hacen a la vez con las misiones principales y solo sirven para sumar puntos de experiencia en el personaje o para conseguir nuevas armas. Para saber todas las misiones que tienes y el tiempo del que dispones para realizarlas tendrás un reloj que podrás mirar cada vez que no sepas lo que tienes que hacer.

Los puntos de experiencia también se consiguen matando un determinado número de zombies o salvando a los pocos que no están infectados por el virus zombie. Estos puntos los utilizarás para mejorar las características de nuestro protagonista para que te sea más fácil avanzar en el juego. Hay distintos apartados en los que utilizar los puntos de experiencia como son la vida, velocidad, ataque, lanzamiento e inventario.

Uno de los atractivos de el primer juego era la infinidad de armas q se podían conseguir, en esta nueva entrega no solo han mantenido este nivel armamentístico sino que lo han mejorado ya que ahora puedes combinar armas para crear nuevas mucho más potentes y rápidas.

>>





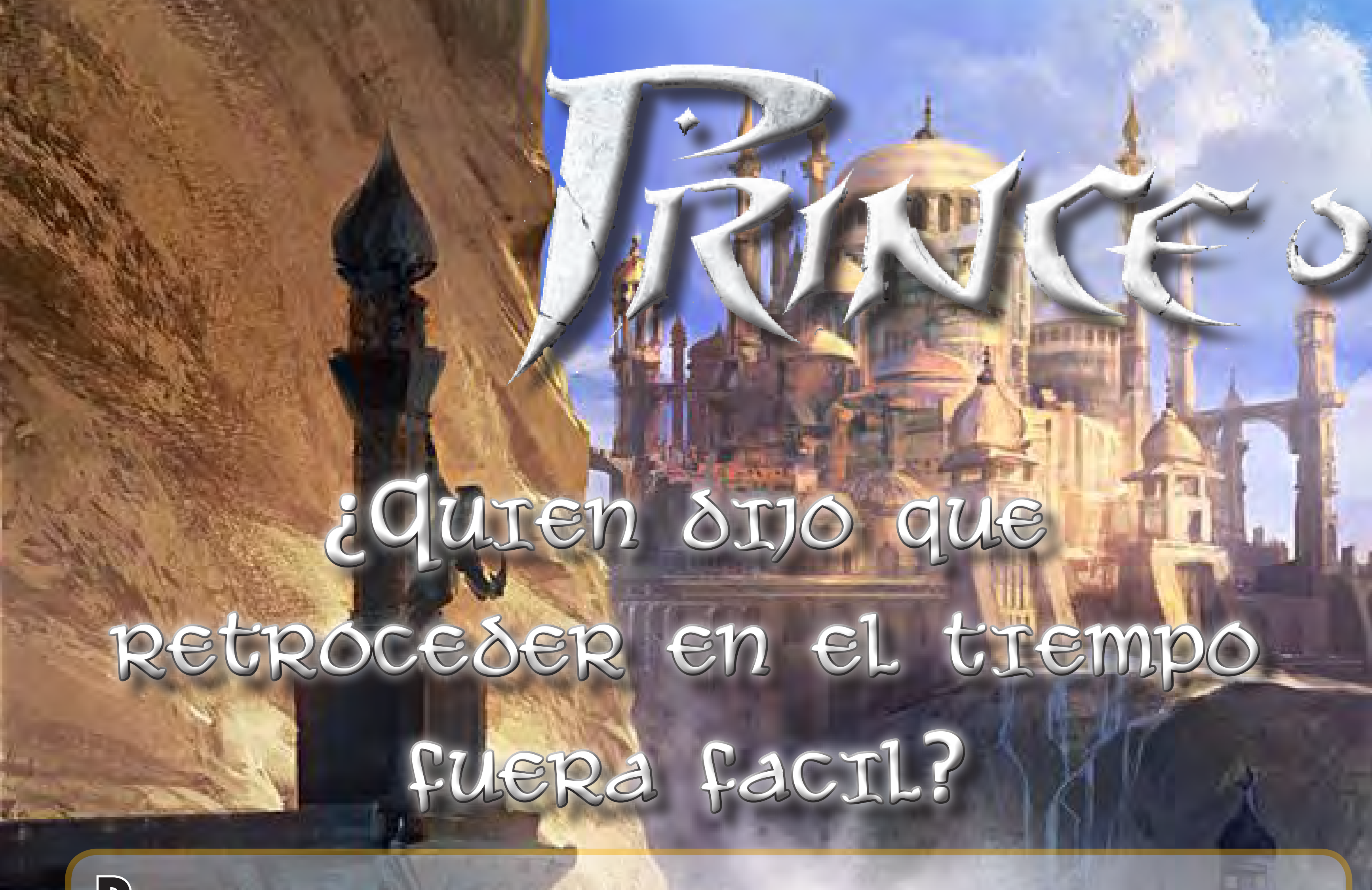
No se podrán unir todas las armas, solo las adecuadas como por ejemplo un bate de béisbol con alambre de espino, una bomba con clavos...

En este juego no solo podrás encontrar armas sino que también podrás encontrar ítems de distintos colores, está el del color verde que sirve para reponer vida y a veces puede producir vómitos si la comida esta en mal estado o si se toma alcohol, también esta el color amarillo que sirve para cambiar el aspecto de nuestro protagonista con distinta ropa. Con su ropa original o con otra totalmente distinta el objetivo principal de este juego es matar a cuantos más zombis mejor y gracias a un mejorado motor grafico en la pantalla podrán aparecer cientos de zombis con el único propósito de acabar contigo que parece que no pero infunde un poco de respeto, hay muchos zombis que son lentos pero.....hay otros q corren demasiado y hay q tener mucho cuidado con ellos. Como en todos los grandes juegos tienen que existir algún fallo que otro (no se puede hacer todo perfecto) y es que la ciudad está dividida en zonas y cuando pasas de una zona a otra tarda en cargar y eso a la larga puede llegar a cansar bastante, aunque para amenizarlo hay videos al cambiar de zona, aunque por suerte si ya lo has visto te lo puedes saltar. Por lo tanto no han conseguido crear un mundo abierto como puede ser el GTA, es una de las pocas cosas que le quedan por mejorar y para convertirse en un juegazo de primer nivel.





En definitiva es un juego lleno de acción, cuenta con una buena historia y multitud de armas que poder utilizar. Tiene todos los ingredientes para poder estar muchas horas entretenido cargándote zombis a diestro y siniestro.



¿Quien dijo que retroceder en el tiempo fuera facil?

Por Coral Villaverde

Prince of Persia, una saga que ha dado mucho de qué hablar, comenzó en 1987 con total éxito de ventas a manos de su creador y programador Jordan Mechner. Aunque era un juego sencillo que se ambientaba en un calabozo del que nosotros teníamos que rescatar a una joven doncella, captó la atención de muchos jugadores. Y es que Mechner consiguió captar en la pantalla los movimientos del personaje lo más cercano a la realidad, por medio de grabaciones a su hermano e imitando sus acciones. Correr, saltar, esquivar trampas, atacar al enemigo es lo que caracterizan a esta saga, dónde además, podremos contar con la posibilidad de poder retroceder en el tiempo. Prince of Persia ha llevado consigo numerosos títulos, algunos más destacados que otros, e incluso la adaptación de una película lanzada en el cine que ha superado las expectativas y que ha vuelto a darle un empujón a la saga que se había quedado un poco parada. Sin lugar a dudas, todavía queda tiempo para seguir disfrutando de las aventuras de este príncipe.

Los titulos mas destacados:

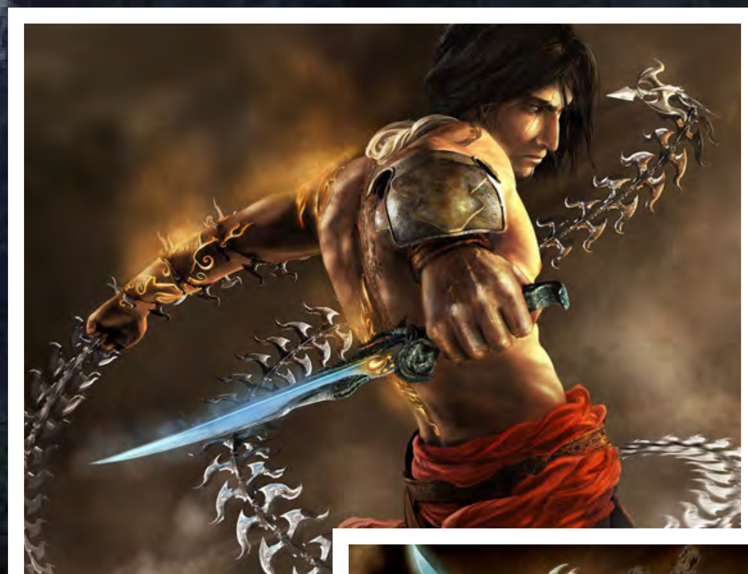


Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo

(2003) PS2, XBOX, Gamecube, GBA, PC

El rey Sharaman y su hijo, el Príncipe de Persia, derrotan al poderoso Maharajah, obtienen una daga mágica y se llevan a su hija, Farah. El Visir que quiere el poder de las arenas del tiempo, engaña al príncipe para que abra el reloj de arena provocando que una maldición caiga en el reino, donde sus habitantes se transformaran en criaturas. El Príncipe, la princesa Farah y el malvado visir, son los únicos que logran salir intactos de la maldición gracias a unos objetos. Ahora el Príncipe y Farah tendrán que unir fuerzas para intentar restaurar la normalidad en el reino, ayudados de la daga, que les dará poder limitado en el tiempo.





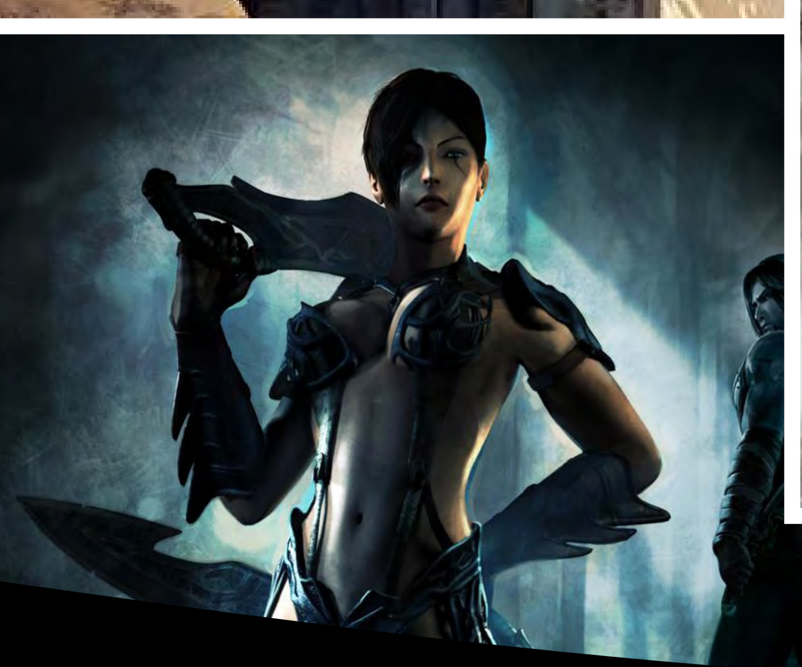


Prince of Persia: El Alma del Guerrero

(2004) PC, XBOX, PS2, Gamecube

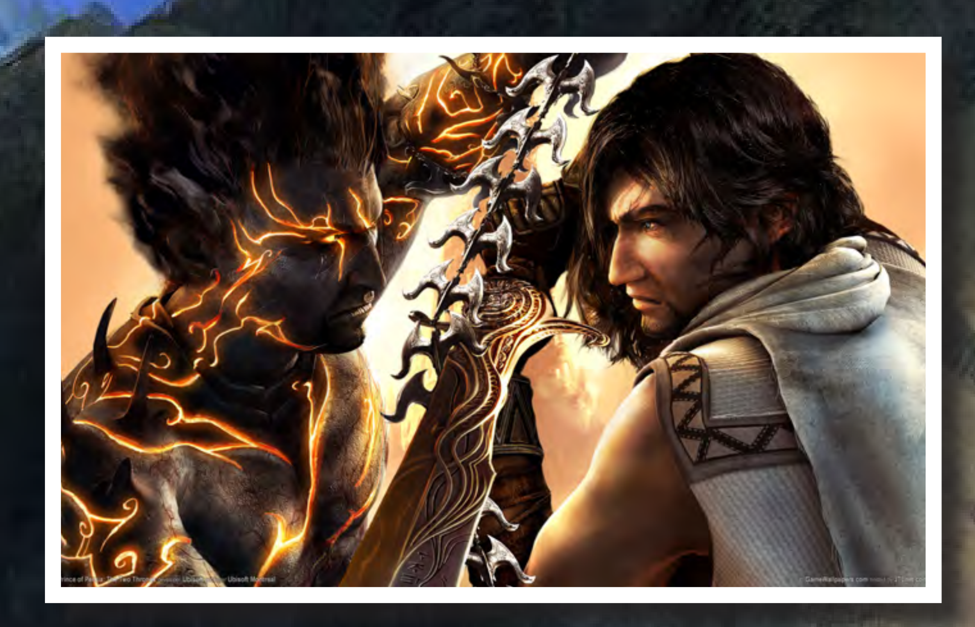
En esta parte el príncipe viajará a una isla donde fueron creadas las Arenas del Tiempo que provocaron la maldición en su reino. Allí tendrá que activar dos torres, entrar en una sala dónde se ocultan estas y destruirlas. Varios personajes aparecerán por su camino, aparte de los enemigos de siempre. Shadhee, con el que lucharás varias veces y la misteriosa Kaileena. Pero quien le dificultará su camino será la emperatriz del tiempo, quien pudo ver en la línea del tiempo como el príncipe la asesinaba y ahora es ella la que quiere matarlo antes. El príncipe tendrá que viajar a través del tiempo, para evitar su asesinato y llegar a su objetivo principal, todo esto, superando las trampas y retos que aparecerán en su camino.





Prince of Persia: Las Dos Coronas

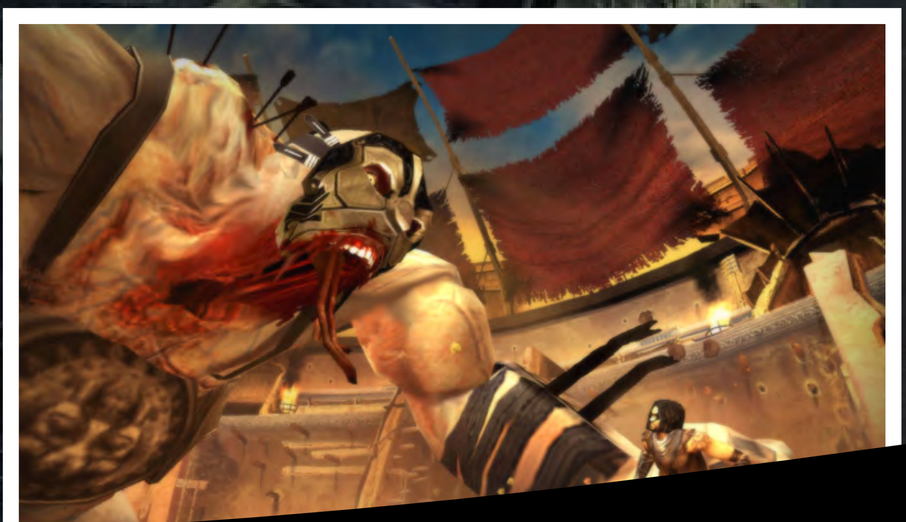
(2005) PC, PS2, XBOX



Después de un largo viaje en barco hacia Babilonia, el príncipe y Kaileena son atacados y cada uno va por diferentes caminos. El Príncipe va en busca de la chica, atravesando todos los peligros posibles para rescatarla. Sin embargo, en el reencuentro, en el cual el visir también se encontraba presente, ocurre algo que el propio príncipe no se esperaba, y decide clavarse la daga, de este modo se convierte en un monstruo y se desata nuevamente una plaga en el reino. A partir de aquí, el Príncipe se verá obligado a buscar de nuevo la forma de recuperar el reino, pero por si fuera poco, tendrá que convivir con el monstruo que ahora vive en su interior.



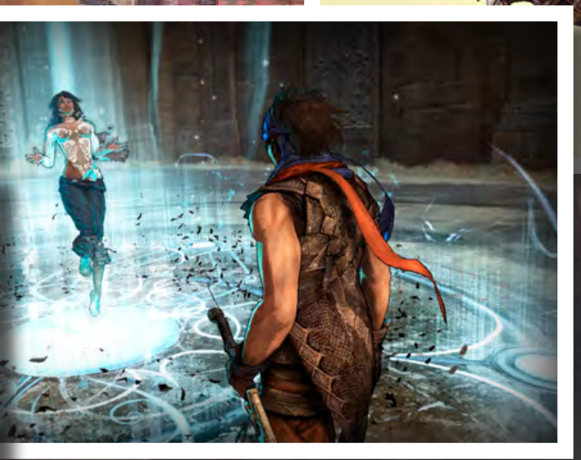


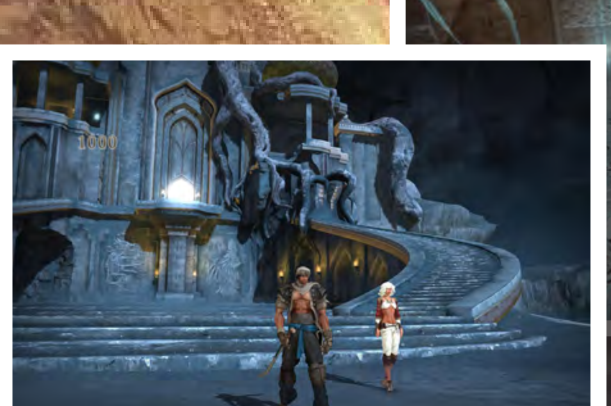


Prince of Persia

(2008) PS3, XBOX 360

Uno de los días en el que un joven príncipe se encuentra viajando, se tropieza con una mujer, Elika, que es perseguida. Sin embargo, este, decide seguirla hasta el árbol de la vida. Allí presenciará la liberación de Ahriman, el antiguo dios de la oscuridad. A partir de aquí, Elika pedirá ayuda al príncipe para intentar sanar de nuevo las tierras que están siendo invadidas por la oscuridad.





LISTA TÍTULOS DE PRINCE OF PERSIA:

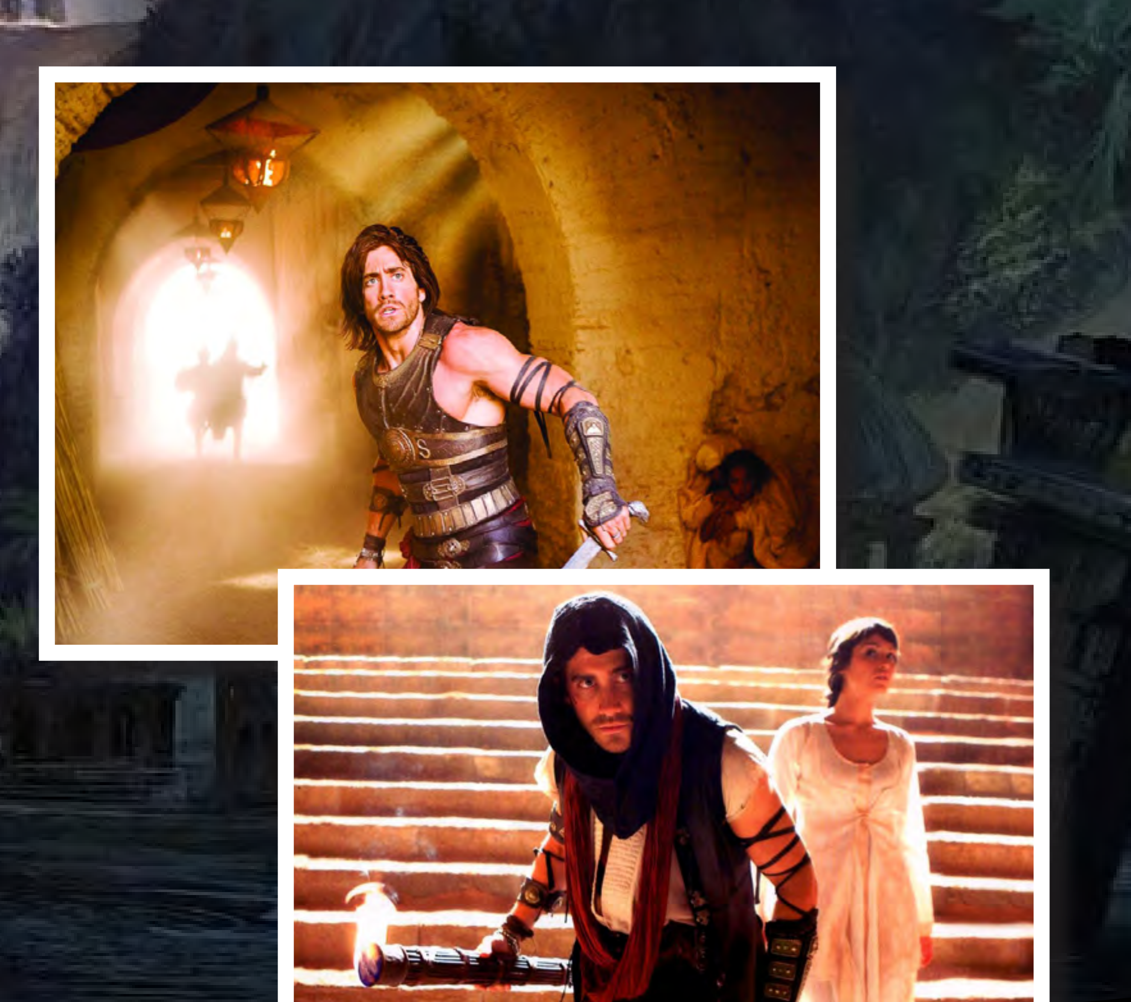
- -Prince of Persia (1991)
- -Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame (1993)
- -Prince of Persia 3D (1999)
- -Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo (2003)
- -Prince of Persia: El Alma del Guerrero (2004)
- -Prince of Persia: Las dos Coronas (2004)
- -Prince of Persia (2008)

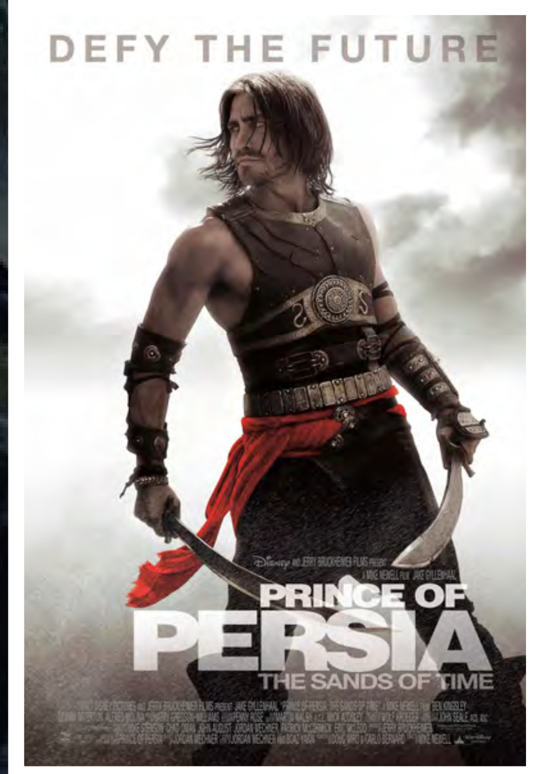
PORTABLES Y REMAKES:

- -Battles of Prince of Persia (2005)
- -Prince of Persia: Revelations (2005)
- -Prince of Persia: Rival Swords (2007)
- -Prince of Persia Classics (2007)
- -Prince of Persia: The Fallen King (2008)

Prince of Persia:
Las Arenas Olvidadas
La Película y el videojuego
(2010)

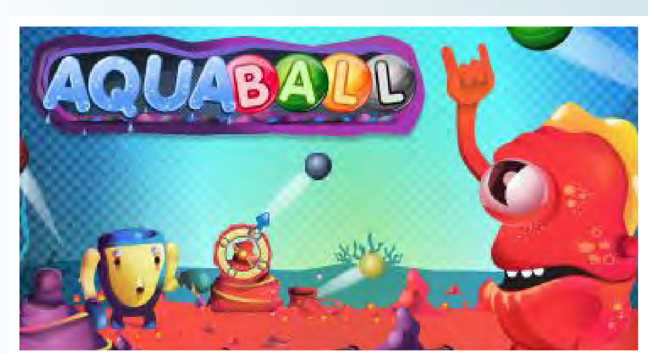
El Príncipe de Persia(Dastan) se ve obligado a unir sus fuerzas junto a la princesa (Tamina) del reino vecino para defender el secreto de las Arenas del Tiempo de las manos de Nizam, un traidor que quiere ocupar el trono del rey Sharaman. La llegada de la película supuso un camino abierto para que Ubisoft anunciara un nuevo título para todas las consolas y así poder disfrutar de miembro de la saga que supuso la llegada de los valores con los que había contado los juegos anteriores y que se había perdido en el último anunciado.





Tuenti - Juegos

Por Emilio J. Ruiz






- Explota las bolas mas rapido que tu oponente..

- Junta 3 o mas burbujas del mismo color para que estallen.
- Si las burbujas se acumulan hasta abajo, perderas.





- Cuela todas las bolas de tu tipo (lisas o ralladas) y por ultimo la negra en el ultimo agujero de la ultima que colaste.

- Elige angulo y fuerza de disparo manejando el palo con el mouse.





- Estalla los globos de tu color para proteger a la familia cerdito de los lobos.

- Observa los colores porque si disparas a los globos grises, los demas globos se volveran del color de tu oponente.





- Usando una catapulta, envia a los romanos a derribar la torre y a destruir el pueblo enemigo.

- Utiliza el mouse para definir la fuerza y direccion de disparo pero ten en cuenta en que direccion va el viento para que no influya en tu disparo. >>





- Haz que tus ranas crucen la calle sin ser atropelladas.

- Mueve tu rana de tronco a tronco y hazla cruzar la calle.

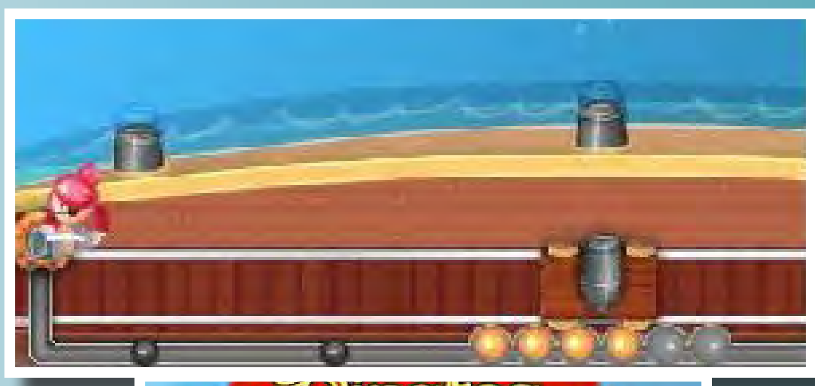
¡Pero ten cuidado no la dejes caer al agua!



- Hunde el barco enemigo.

- Descarga los tiros atrapados en los extremos de la cubierta.

- Luego puedes volver a cargar el cañon.







ES UN PODCAST SOBRE VIDEOJUEGOS HECHO POR GENTE NORMAL Y CORRIENTE QUE TIENE UNA ACCIÓN EN COMÚN: PERDER HORAS DELANTE DE UNA VIDEOCONSOLA, ORDENADOR O MAQUINITA PORTÁTIL.



MAZOHYPE.NET

HALO REACH

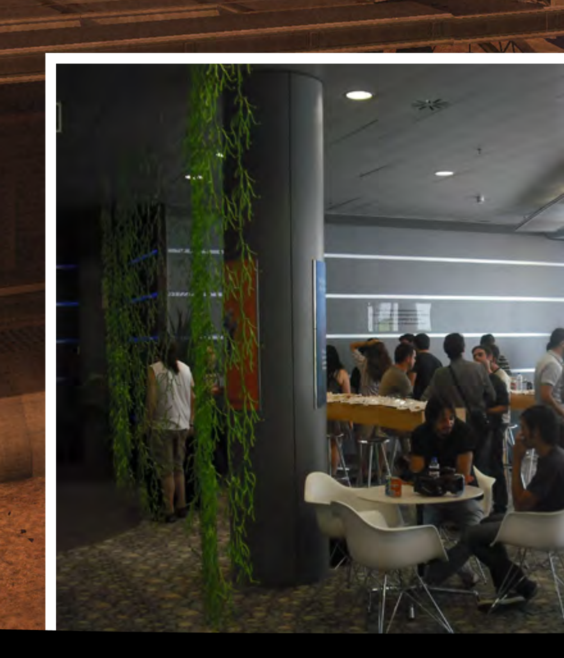
Por David Vaquerizo

En esta ocasión nos dirigimos a Pozuelo de Alarcón, en Madrid, para presenciar la presentación del juego de Microsoft: Halo Reach.

En esta jornada matinal Madrileña experimentamos las nuevas sensaciones que transmite el título probando el juego de primera mano, en un combate colectivo entre todos los periodistas invitados contra el enemigo.

Por supuesto, previamente a todo esto Microsoft nos agasajo con un buen desayuno seguido de una magnifica presentación donde vimos desarrollarse la primera misión de la campaña del juego. Y es que en este título la desarrolladora Bungie dice adiós y se nota la entrega y el esfuerzo hecho para plasmar toda la experiencia que llevan acumulada para no defraudar a nadie.

La historia de Halo reach está basada en los acontecimientos acaecidos antes de Halo: Combat Evolve. En este pasaremos a un tipo de juego en el que seremos un grupo, las individualidades no serán nada sin el apoyo de tu equipo. Encarnaremos pasaremos a ser un spartan llamado Noble 6, junto con otros cinco que nos apoyaran cuando más lo necesitemos. Pero no solo la campaña individual va a ser lo emocionante, el modo multijugador es excepcional, lo que pudimos probar desde la revista ya nos



sorprendió gratamente, pues la cooperación es total, y como tenemos una opción armamentística bastante amplia podremos disfrutar mejor de toda la acción del juego, obviamente la espectacularidad grafica nos hará disfrutar mucho mas.

Respecto a las innovaciones del juego, pudimos ver la incorporación de nuevos elementos como, el jet pack que nos permitirá volar, la capacidad de camuflarnos o de repeler ataques entre otros, pero estas no se quedan solo en la jugabilidad, los mapas son más grandes y detallados, los efectos atmosféricos son espectaculares, por otro lado las luces dinámicas hacen que todo el conjunto parezca más espectacular recreando sombras y luces en movimiento.

>>

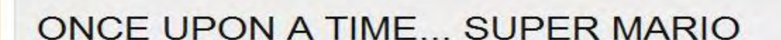


En general todo el apartado de efectos a mejorado notablemente, desde lo arriba escrito hasta explosiones, efectos de las armas y mucho más que el día 14 de septiembre podremos exprimir al máximo en nuestras xbox360. Como conclusión podemos decir que este nuevo halo no dejara indiferente a nadie, si te gusta la acción, si te gusta la cooperación, si te gusta jugar la campaña o el modo multijugador, ambos de calidad, este es tu juego, el día 14 de septiembre será un día importante para todos los jugones, desde Creative Future os esperamos en el modo multijugador Spartans!









ONCE UPON A TIME... SUPER MARIO

PUBLICADO POR BIBI · EL VIERNES 10 DE SEPTIEMBRE DE 2010 · 2 COMENTARIOS

Nintendo y un gran grupo de pintores han decidido enseñarnos los cuadros más alternativos de nuestro amigo Mario.

Desde ayer, en el antiguo Matadero de Madrid, que ahora se ha convertido en una sala de exposiciones, tenemos la opción de asistir a la I Exposición "Once upon a time... Super Mario".

En ella podremos ver hasta más de 30 cuadros ... a Mario y sus compañeros desde muchísi... perp...

Nosotros ... taremos to... ex...sició... estro próxim... que ... la próxima semana.

Aq... algunos de los ... que es... expuesto allí:





CREAMOS EL BLOG COMO VÍA ADICIONAL A TUENTI, FACEBOOK, Y DEMÁS REDES SOCIALES, PARA QUIENES PREFIERAN SURFEAR EN LA RED DE BLOGS, QUE TAMBIÉN NOS PUEDAN SEGUIR DESDE AQUÍ

CF ¿Qué número te ha gustado más?

Creative Future nº1	0 (0%)
Creative Future nº2	0 (0%)
Creative Future nº3	0 (0%)
Creative Future nº4	2 (33%)
Creative Future nº5	4 (66%)

Cambiar tu voto

Votos ... 6
Días ... votar: 40

CF ...ga los PDF

Creative Future ...
Creative Future ...
Creative Future ...
Creative Future ...
Creative Future ...

CF ...la r... online

Creative Future ...
Creative Future Nº4
Creative Future Nº3
Creative Future Nº2
Creative Future Nº1

CF Unete al Facebook

Creative Future en Facebook
Te gusta esto. Ya no me gusta
A 39 personas les gusta Creative Future



CF ...
2010 (3)
▼ ...embre (...)
ONCE UPON A TIME... SUPER MARIO

¿QUE COMPRO CON 10 EUROS?

En estos días en el que dinero no abunda, encontrar productos económicos con los que podamos seguir jugando y disfrutando es algo fundamental, por eso desde Creative Future te traemos una pequeña lista con elementos para que sigas disfrutando de tu tiempo libre, ya sea jugando, modificando tu ordenador, añadiendo accesorios a tu consola o simplemente guardando tus recuerdos.

Para ayudaros a encontrar productos por menos de diez euros, me he convertido por una tarde en un comprador estresado por la subida del IVA, todo ello con ayuda de unas zapatillas cómodas y la paciencia de un santo, que me han ayudado a adentrarme en un centro comercial en la búsqueda de 3 productos que me llevare a casa para analizar y enseñaros sus virtudes y sus defectos.

Por David Vaquerizo

En este número he escogido tres artículos para PC:

VIDEOJUEGOS

PC: Crysis
Tipo: Acción
Precio: 9,95
Lanzamiento: 16/11/2007
Compañía: EA Value Games

¿Dónde?: Media Markt, Carrefour, Worten etc.



ANALISIS

CRYSIS

HISTORIA

Las tensiones globales están a punto de estallar, debido a un conflicto internacional en el Mar de Sur de China entre EE.UU. y Corea del Norte. El motivo: un misterioso artefacto descubierto por un equipo de arqueólogos norteamericanos. El gobierno de Corea del Norte ha tomado rápidamente el área, obligando a EE.UU. a desplegar un ejército de élite Delta Force para llevar a cabo una misión de rescate. Durante el enfrentamiento, la verdadera naturaleza del artefacto surge, revelando la existencia de vida alienígena en la Tierra y desencadenando una invasión masiva. (Descripción oficial).

>>



JUGABILIDAD

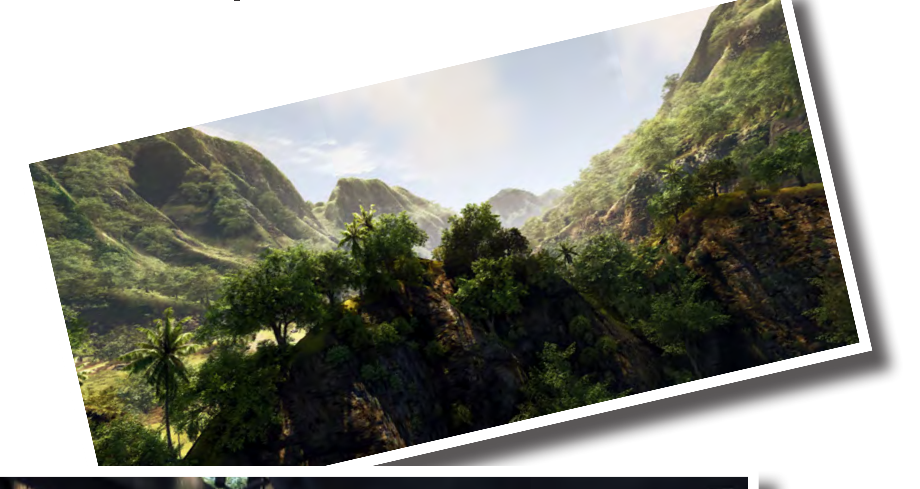
Libertad Total, si, como lees, en las inmensas selvas de la isla, podremos destruir arboles, casas, coches, conducir lo que queramos, hacer lo que queramos con nuestros enemigos, como lanzarlos al aire por ejemplo. La jugabilidad en este juego es un punto a favor inmenso, ya que la libertad total que tenemos para destrozar, disparar y bombardear a nuestro antojo es única.

SONIDO

La selva estará llena de sonidos realistas y logrados, oiremos conversaciones fluidas entre nuestros enemigos y entre nuestros aliados, aunque a veces el entendimiento del idioma no nos acompañe.

GRÁFICOS

Que decir de unos de los juegos con mejores gráficos que se han hecho, lo mejor será decir tres palabras que pueden definirlo muy bien: Realista, espectacular y definido. Lucharemos en selvas llenas de detalles, con sombras y luces que no hay adjetivos para definirlas, aguas realistas, en si todo es realista y espectacular y como ya he dicho, definido. Unas texturas magnificas, llenas de detalles, trabajas hasta el más mínimo ápice, podría decir tantas cosas sobre el apartado grafico que llenaría hojas y hojas, pero se puede resumir todo aun mas en una sola palabra.





ESPECTACULAR



COMPONENTES PARA PC

Que mejor para tu ordenador en este tiempo que un buen ventilador complementario que ayude a refrigerarlo.



Tacens Aura ICE Fan Leds Blancos
Silencioso y con luces LED
¿Donde?: Pccomponentes y otras tiendas especializadas.
Precio: 8,95



En la prueba de este ventilador me ha asombrado lo silencioso que es y lo bonito que queda dentro de mi PC, y la verdad es que tiene un buen rendimiento refrigerando, ya que la cantidad de aire que mueve está bastante bien.

ACCESORIOS

PENDRIVE: Transcend JetFlash 300 4 GB

¿Qué decir de un pendrive?

Pues mucho no hay que decir, la verdad que con decir que es bonito y tiene buena capacidad es suficiente, sus cualidades las sabemos todos, porque donde mejor podremos guardar nuestros recuerdos, nuestra música y películas favoritas que en una de estas pequeñas memorias, que día a día bajan su precio y aumentas su capacidad. Estos son los tres productos que he elegido esta vez, ninguno supera los diez euros y son opciones muy buenas para los que quieran guardar sus datos, refrigerar su PC o pasar una buena tarde de ocio jugando a un titulo espectacular como es Crysis.

Precio: 9,69€
¿Donde?
Alternate y otras tiendas





SUPER MARIO, ¡QUÉ ARTE TIENES!

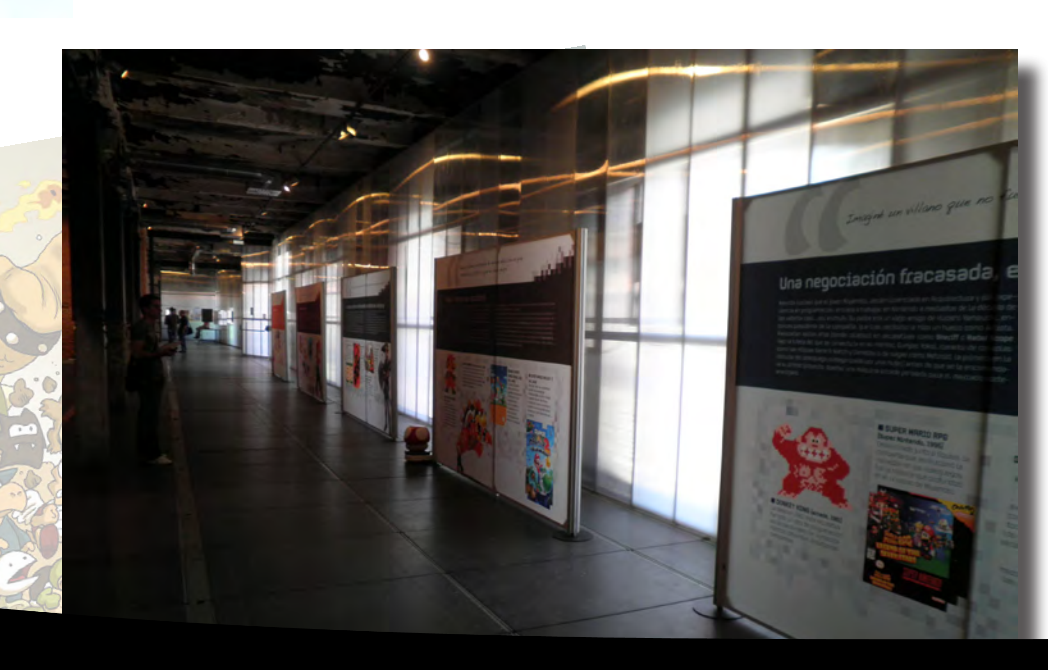
EL PERSONAJE DE VIDEOJUEGOS CREADO POR SHIGERU MIYAMOTO SE REAFIRMA COMO ICONO DE LA CULTURA POPULAR EN LA EXPOSICIÓN "ONCE UPON A TIME... SUPER MARIO"

Por Alvaro Naranjo

Gracias de nuevo a la cortesía de Nintendo, Creative Future ha podido asistir en primicia junto con otros representantes del sector a la exposición "Once upon a time... Super Mario", realizada en el matadero municipal de Madrid.

La sala de la exposición se divide en tres partes. Una primera cerca de a la entrada, con paneles que nos relatarán la carrera de Sigeru Miyamoto y de los personajes más carismáticos de Nintendo, como Link. Como muchos sabemos, Mario se iba a llamar en un comienzo Jumpman, y sería solo parte de un juego, hasta que poco tiempo después se convirtió en un icono que ha durado hasta nuestros días.

En el centro de la exposición, para amenizar aún más la visita, dispondremos de distintas consolas para probar, por un lado, los clásicos como el Zelda



o el Mario vs. Donkey de NES, otros títulos más renovados pero con los mismos protagonistas como Super Mario Galaxy 2 o Zelda: Twilight Princess, y por otra parte títulos que han marcado un antes y un después en la vida de la Nintendo DS, como Nintendogs o Art Academy.

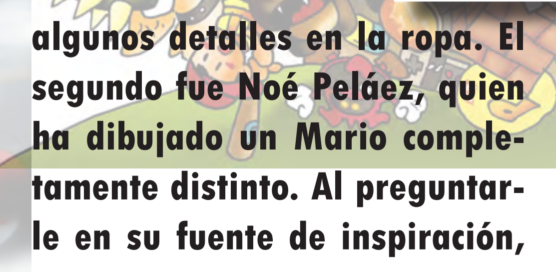


Y todo ello mientras se mueven a nuestro alrededor las carismáticas setas de los juegos de Mario.

Ya por fin en la zona de la exposición, hemos encontrado un gran número de obras en la que distintos artistas interpretaban a Mario a su forma de ver.

Y hemos tenido la suerte de hablar con algunos de ellos. Curiosamente, algunas personas podrán pensar que Mario es Mario, y no hay otra forma de verlo, pero entre estos tres artistas hemos comprobado que la perspectiva de cada persona cambia notablemente.

El primero en hablar con nosotros fue Javier Burgos, quien nos dijo que su particular Mario era tal y como él lo veía, eso sí con un toque personal en las zapatillas deportivas, y algunos detalles en la ropa. El segundo fue Noé Peláez, quien ha dibujado un Mario completamente distinto. Al preguntarle en su fuente de inspiración, nos dijo que había buscado retratar al carismático fontanero en sus momentos de descanso tras una larga partida: barrigón, fumando setas, y sin mayores preocupaciones.





>>





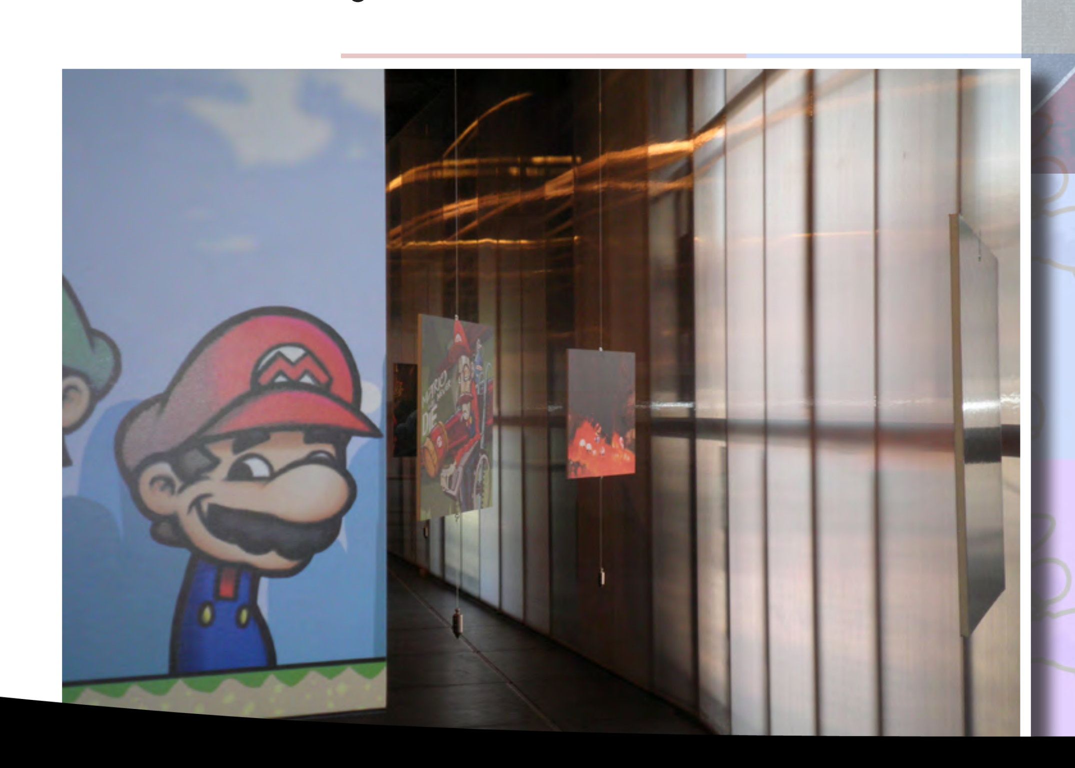
Y el tercer y último artista al cual pudimos entrevistar fue a James A. Castillo, quien buscó totalmente lo contrario a la obra de Noé. Quería representar "el dinamismo propio de los juegos de Mario, mostrando los elementos más conocidos de sus juegos, como la planta, la bola de fuego, etc."

Así hasta una treintena de obras más, cada una con su toque particular, pero todas dignas de haber sido expuestas. Cerca del fondo del recinto nos encontramos con una sorpresa, un grafiti del Mario más clásico, el que estaba formado por unos pocos píxeles, pero a un gran tamaño. Todas estas obras podrán ser visitadas a partir del día 10 de septiembre y hasta el 3 de octubre.

Como curiosidad, hablamos con uno de los dirigentes de la división Nintendo Ibérica, como siempre rebosante de amabilidad con nosotros. La idea de la exposición, aunque apoyada por la compañía nipona y por el propio Matadero de Madrid, surgió de una fuente externa, la cual propuso acompañar el 25 aniversario del carismático fontanero de gorra roja con esta exposición.

"Mario se ha convertido ya en un icono, tanto para los niños de ahora como para los padres, que por aquél entonces, eran niños" nos aseguran, y estamos seguros de ello, por lo que es completamente normal ver este tipo de eventos, y de hecho quizá ha tardado demasiado en llegar.

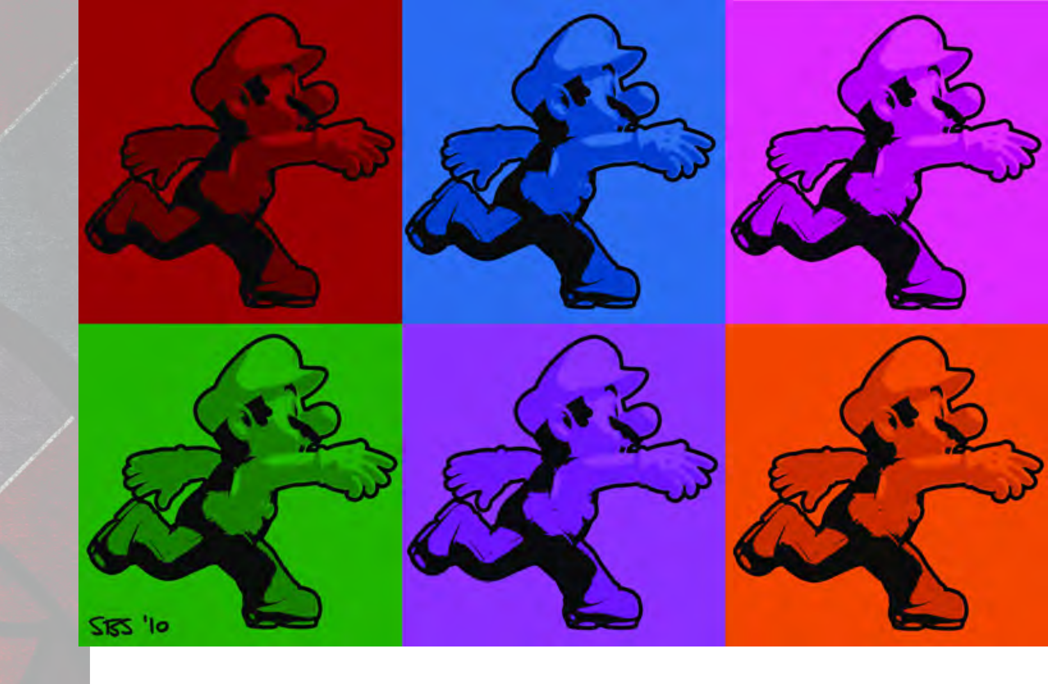
Es una visita absolutamente recomendada, tremendamente amena, para aquellos con miedo a los museos llenos de cuadros, no tiene nada que ver. Padres, hijos, amantes y haters

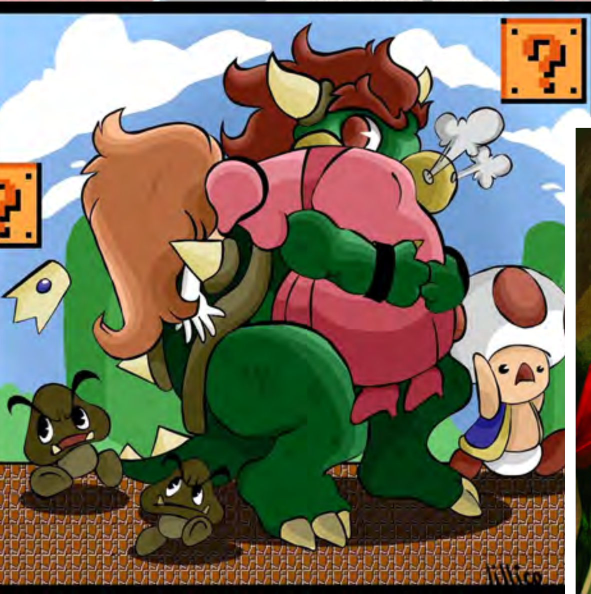


de Mario, todos disfrutarán.

Recordad, sólo hasta el 3 de octubre, en el Matadero de Madrid.

Por último os mostramos algunos de los más de 30 cuadros que podeis ver en la exposición.











UN JUEGO DE GRAN DIFICULTAD QUE SE AGRADECE DESPUES DE OTROS QUE SON DEMASIADO SENCILLOS.

POR PEDRO GARCIA

Es una de las partes menos presentes en este juego pues en los primeros momentos del juego se nos contará cual es nuestra misión. Esta constará en acabar con los demonios que pueblan toda Boletaria y que la convierten en una región totalmente inválida para la vida humana. Pero esto es casi toda la información que nos contarán de este fascinante mundo, que solo nos ofrecerá más datos a través de algunos videos que tampoco se puede decir que sean muy abundantes. Este es uno de los elementos que se le podrían echar en cara, que casi no tiene ningún argumento pero en este caso los de From Software han sabido usar esto a su favor. La falta de historia crea una sensación de desorientación total que ayuda a que el jugador se sienta solo en medio de un inmenso mundo en el cual el peligro se esconde tras cada esquina y no hay ningún lugar seguro. Así, seremos soltados en un mundo totalmente desconocidos para nosotros y que esconde muchos secretos. Antes de empezar podremos crear a nuestro personaje como queramos con un completo sistema de personalización y después elegir nuestra clase entre las diez disponibles (caballero, sacerdote, ladrón, mago, caballero templario, soldado, vagabundo, bárbaro, realeza y cazador) Una buena idea de este juego es que el hecho de elegir una u otra clase no determinará que armas o armaduras podemos llevar, ni siquiera nuestras habilidades, sino que solo modificará nuestros atributos. Podremos tener a un mago con espada bueno en el combate cuerpo a cuerpo o a un

guerrero lanzando hechizos. Esta posibilidad ofrece todavía más opciones de personalizar nuestro personaje a nuestro gusto.

GRÁFICOS

Pasando a comentar el apartado gráfico, este juego no es ninguna maravilla a nivel visual lo cual en parte es culpa de que llegue a Europa con un año de retraso. A pesar de todo el mundo de Boletaria es inmenso y cuenta con buenos modelados de escenarios en los cuales muy pocas veces baja la tasa de frames o aparece el incomodo letrero de cargando en medio de la pantalla. Uno de los fallos más graves de este juego es la física de los cadáveres que en muchos casos se moverán con nosotros si pasamos cerca de ellos. Si no fuera por el gran retraso del juego en Europa en su momento hubiéramos disfrutado de un juego con unos gráficos aceptables pero en el momento que llega ya tiene unos gráficos demasiado desfasados.

>>







MÚSICA

Este juego cuenta con una buena banda sonora y unos buenos efectos especiales que ayudan a crear el aura de soledad que produce el juego en el jugador, un aura muy siniestra pero que a la vez nos atrae a jugar para descubrir mas del fantástico mundo de Demon´s souls. Esta gran calidad sonora está lograda en parte gracias a que cada canción está muy bien pensada para cada momento y las escasas cinemáticas cuentan también con un sonido de lujo.

JUGABILIDAD

En este apartado una de las primeras cosas que hay que decir es que estamos ante un titulo que se diferencia de la mayoría de los juegos de la actual generación en su dificultad. Mientras en muchos de los actuales juegos pasamos fases enteras a gran velocidad venciendo a grandes cantidades de enemigos en este juego From Software nos pide lo contrario, que

EN DOS PALABRAS, OSCURO Y ABRUMADOR, LO CUAL NO ES MALO, SINO QUE AYUDA A AUMENTAR NUESTRAS GANAS DE SABER MAS





nos tomemos con calma a cada enemigo y no nos lancemos sin pensárnoslo. No deberemos bajar la guardia ni contra los enemigos más facilones pues estos son también más que capaces de matarnos y tened por supuesto que lo harán más de una vez. En el apartado jugable, este juego tiene unos controles que no son difíciles de utilizar pero que deberemos usar en el momento adecuado y coordinar a la perfección. Estos son ataque fuerte, ataque débil y cubrirse pero darán lugar a millones de situaciones y combinaciones diferentes si los utilizamos con cabeza.

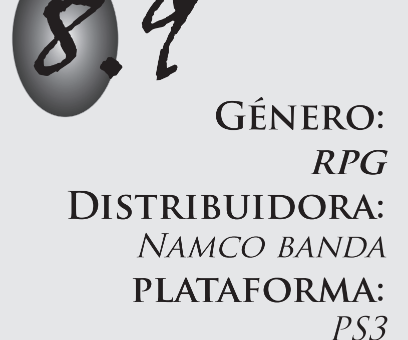
CONCLUSIÓN

En general tenemos ante nosotros una gran obra maestra de From Software que se puede colocar entre los indispensables de PS3 y todavía más si eres un amante de los RPG. Lo único que se le puede echar en cara es el retraso respecto a Norteamérica y a Asia, pero no por ello tengáis miedo a jugar a este juego, mirad mejor el lado positivo, por fin tenemos en Europa un juego del calibre de Demon´s souls.





DEMON´S SOULS



Género: *RPG*
Distribuidora: *Namco banda*
PLATAFORMA: *PS3*

Gráficos 8.5

Jugabilidad 9.4

Sonido 9.2

Historia 8.8

Traducción 7.9

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS 伏天

PRIMERO VENEZUELA, DESPUÉS SHANGHAI

Por Alberto Angelina

Kane & Lynch 2 es un juego de acción en el que sus dos protagonistas, que dan nombre al juego, son dos delincuentes, viejos, calvos, gordos y amargados que intentan sin éxito combinar una vida de delincuencia con sus aspiraciones sentimentales y familiares. Muy alejados del estereotipo de "héroe de acción" de los videojuegos o de las películas de Hollywood que, casi siempre, parecen modelos de pasarela, nuestros dos viejos amigos intentarán escapar de la ciudad de Shanghai para salvar sus miserables vidas, debido a un error cometido durante



uno de sus ilegales negocios. No desvelaremos aquí nada más de la trama, ya que, como si de una película se tratase, el guión es lo mejor del juego, un guión duro, dirigido a un público adulto. Sólo decir que la historia no tiene nada que ver con lo ocurrido en la primera entrega, salvo algún que otro comentario por parte de los protagonistas, haciendo referencia a lo que pasó en Venezuela.

Desde el inicio, la acción y los tiroteos están a la orden del día, y nos pasaremos todo el juego disparando a unos enemigos que se cubren realmente bien, detrás de cajas, coches o cualquier otro elemento estratégicamente colocado en el escenario. Y es aquí dónde realmente ha fallado el juego, se deberían haber suprimido algunos enfrentamientos y haberse centrado más en los protagonistas y su relación personal ya que, para pegar tiros sin más, está el original modo multijugador. Los jugadores queremos que nos cuenten eso en el propio juego y no en películas posteriores como la que se está preparando ya.



GRÁFICOS

Lo que más nos ha gustado del título es lo arriesgado del mismo. Lejos de centrarse en unos gráficos en alta definición, el juego intenta sumergir al propio jugador dentro de la historia, con una cámara subjetiva que tiembla, se pixela, desenfoca, se mueve, dependiendo de lo >>





que está ocurriendo en pantalla, algo similar a lo visto en películas como REC. Esto unido al aspecto de las calles y los edificios de los barrios bajos de la cuidad, le da un aspecto feo, pero muy realista. Los juegos de hoy en día no necesitan mejores gráficos, sino mejores ideas y, Kane & Lynch, ha estado a punto de lograrlo. El juego va bastante fluido y muestra unos gráficos como si hubieran sido filmados por una cámara doméstica, incluso se llega a pixelar en las escenas más crueles, como las ejecuciones. Visualmente es impactante.

MÚSICA

Voces muy bien dobladas al castellano y banda sonora y efectos bastante decentes. Se agradece no tener que estar leyendo subtítulos todo el tiempo, algo poco frecuente hoy en día.

JUGABILIDAD

El modo historia resulta bastante corto, jugado en los modos más fáciles, algo que se suple, y se agradece, en su máxima dificultad, ya que este modo es enfermizo, moriremos, y mucho, hasta lograr completar una fase. En cambio, el modo multijugador ofrece diversión para rato. Además de poder jugar toda la aventura con un amigo, ya sea online o en la misma consola a pantalla partida, Kane & Lynch nos ofrece unos modos mulijugador bastante originales y atractivos.







Cabe destacar el modo “Alianza frágil” donde deberemos cometer un golpe, junto con otros siete jugadores y escapar con el botín, con la posibilidad de traicionar a nuestros compañeros en cualquier momento para intentar llevarnos el máximo dinero posible nosotros sólos.

El juego se desarrolla a base de coberturas, similar a lo visto en la saga Uncharted, algo que llega a cansar, por lo repetitivo que resulta.



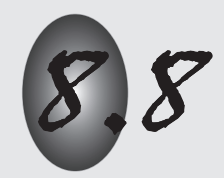
CONCLUSIÓN

Esperábamos algo más de este título, algo acorde con su genial enfoque y con sus carismáticos protagonistas, algo más que hacer en las calles, a parte de disparar sin descanso. Al menos la gente de IO Interactive se ha arriesgado intentando hacer algo distinto y lo ha conseguido tanto en su apartado gráfico como en sus peculiares protagonistas. Si te gusta la acción, lo tienes que jugar obligatoriamente, para comprobar por ti mismo que hay algo más allá del bonito, pero simplón, Uncharted.

Un juego repleto de acción y disparos desde el primer momento, con un multijugador bastante escaso en cuanto a modos de juego, pero muy original y divertido. Intenta salirse de la norma y casi lo consigue.



KANE & LYNCH 2: DOG DAYS



Género: *Accion*
Distribuidora: *Koch Media*
Plataforma: *Xbox, PS3, PC*

Gráficos



Jugabilidad



Sonido



Historia



Traducción

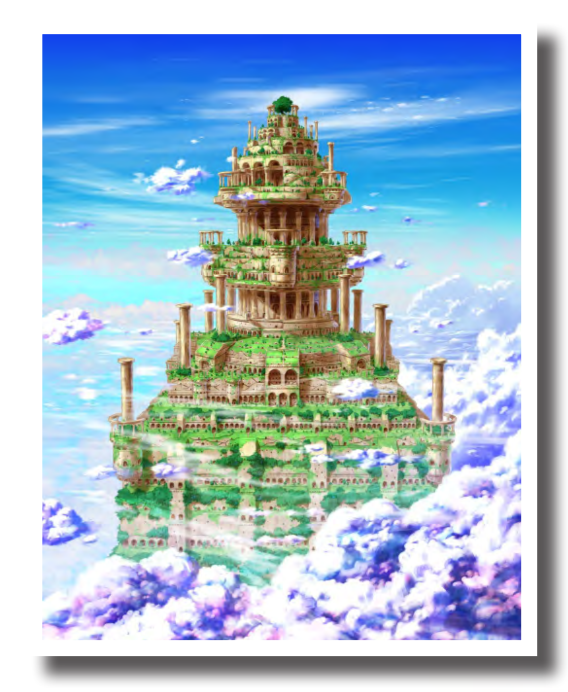




Combinar bien las vocaciones con nuestros amigos será clave para terminar el juego

Por Oscar Martinez

Ya llegó a España la novena parte de Dragon Quest, una de las sagas de rol japonés más famosas del mundo, y esta entrega no será menos, pues sólo tenemos que decir que ya es el juego de DS más vendido de la historia en el país del sol naciente. Empezaremos el juego creando nuestro propio personaje, pudiendo elegir entre sexo, peinado, ojos etc. Cuando acabemos con la creación nos pondremos en marcha. Nos explicaran que somos un celestial, y acabamos de ser nombrados el nuevo Ángel de la guardia de un pequeño pueblo, y nuestro objetivo será ayudar a la gente que viva en él para conseguir Benevolesencia, la prueba de la gratitud de los mortales. Pero cuando acabamos la jornada y volvemos al hogar de todos los celestiales unos extraños rayos de luz nos atacan, y como consecuencia caeremos a la Tierra y perderemos casi todos nuestros poderes divinos. A partir de aquí nos toca vagar por el mun-



do hasta averiguar que pasó, y como podemos volver a casa. Pero contaremos con ayuda, podremos crear hasta tres compañeros o podremos ser acompañados por hasta cuatro amigos. Otro dato importante de la creación de nuestro personaje será la profesión que use, empezaremos con ocho, pero al hacer algunas misiones podremos desbloquear otras ocho. Al principio seremos un juglar, pero al llegar a cierto punto de la historia podremos cambiar. Dependiendo de nuestra vocación podremos usar unas armaduras, armas, habilidades, hechizos u otros. Pero el juego sería demasiado fácil si sólo tuviéramos que ir de pueblo en pueblo sin hacer nada entre cada viaje, ¿no? Aquí está la dificultad, pues nos tendremos que enfrentar a unos monstruos, aunque por regla general de apariencia divertida (dibujados por el mismísimo Akira Toriyama, el creador del famosísimo manga Dragon Ball), pero hay que tener en cuenta que bajo esa apariencia, se encuentran monstruos duros de pelar, sobretodo los enemigos finales, aunque estos



no suelen ser nada graciosos. Con todo el juego casi alcanzará las 50 horas de juego, y esto sin contar con las misiones secundarias, entre las cuales habrá algunas descargables, y las mazmorras que veremos al desbloquear lo mapas del tesoro, vamos, tendremos juego para rato.

GRÁFICOS

Aquí tenemos que dar la enhorabuena a Square Enix y a Level 5, pues han sido capaces de explotar al máximo todas las cualidades de la portátil de Nintendo, creando amplios escenarios tridimensionales muy variados, desde el mar, desiertos, zonas de costa, montañas... y todas estas zonas formaran parte de un gran mapa muy detallado. >>





Y las ciudades no serán menos, pues nos mostraran un precioso ambiente medieval, y disfrutaremos de castillos, amplias mansiones, pequeñas casas más humildes, ¡e incluso veremos una ciudad hecha totalmente de piedra! Pero también los gráficos tienen un punto negativo, y es que la gran mayoría de los personajes secundarios estarán en 2D, lo cuál contrastará un poco con los fondos en 3D y con los pocos personajes tridimensionales que aparecen, al principio nos confundirá un poco, pero nos acostumbraremos al ir jugando ya más tiempo. El video de inicio es una animación muy bien acabada que nos muestra un poco que hay que hacer en el juego, aunque en versión animé.

HABRA UN TOTAL DE 1000 OBJETOS EQUIPABLES

MÚSICA

En el apartado musical Koichi Sugiyama será el compositor de la música que escucharemos, una música muy melódica, pero sólo unas pocas canciones, las cuales escucharemos dependiendo de la zona en la que estemos o si estamos o no en un combate. Al principio estará bien, pues nos gustará, o incluso tararearemos alguna de las canciones, pero a la larga, cuando ya llevas mucho tiempo seguido jugando se te hará repetitivo, y puede hasta llegar a cansar un poco. Una pena será que los jugadores no hablarán, sino que tendremos que leer lo que dicen en los subtítulos, pero todo no puede ser.

JUGABILIDAD

El control de juego será tan simple como movernos usando la cruceta o el lápiz táctil, y en los combates sólo tendremos que elegir el ataque y esperar que acabe el turno, vamos, rol clásico de toda la vida. Además este juego tiene una ligera diferencia con el res-

PUEDES JUGAR CON TRES AMIGOS MAS POR LA CONEXION INALAMBRICA DE LA NINTENDO DS.

to de los “Dragon Quest”, y es que por una vez los combates no serán aleatorios, sino que veremos a nuestros enemigos, y elegiremos si luchar o no, pero hay una excepción, los combates serán aleatorios cuando estemos en el barco. Unas de las claves será jugar hasta 4 amigos, siguiendo la historia de uno de ellos, pero cada uno podrá jugar a su aire, aunque el jugador principal podrá llamar al resto siempre que quiera mediante “Llamada a las Armas”. Jugar con amigos no sólo te permitirá pasarlo en grande, sino que aportará más puntos de experiencia a los jugadores que estén en mundo ajeno, así que aliarse será conveniente para todos.

CONCLUSIÓN

La conclusión es simple, estamos delante de uno de los mejores juegos del catálogo de Nintendo DS, que lleva el rol japonés a su máxima expresión. Este será un juego en el que te lo pasarás muy bien con tus amigos, luchando codo con codo, o tú solo, pero de todas formas intentando descubrir todos los secretos de este juego, que no nos defraudará y que es un peldaño más en la historia de “Dragon Quest”. Bienvenidos, Centinelas del Firmamento.





DRAGON QUEST IX: CENTINELAS DEL FIRMAMENTO



Género:
ROL
Distribuidora:
NINTENDO
PLATAFORMA:
NINTENDO DS

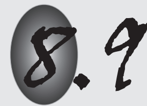
Gráficos



Jugabilidad



Sonido



Historia



Traducción





Si no sabes que hacer prueba encender una lampara

Por Jose M. Alcaraz

De los creadores de Secret Files, nos llega ahora Lost Horizon una aventura gráfica de las clásicas, de esas que solo necesitamos un ratón y un cerebro para poder pasárnoslo. Fenton, un ex soldado británico en el año 1936, que se dedica al contrabando, aunque sin mucha suerte. Tras unos sucesos desafortunados, acaba enterándose de la boca de su antiguo superior de la desaparición de su amigo Richard en el Tíbet. Decidido a buscarlo se verá inmerso en una intriga de los nazis por conquistar el mundo gracias a un antiguo secreto que acabará llevando a nuestro protagonista por los tres continentes para rescatar a su amigo e impedir los planes de los nazis (y si se lleva a la chica de paso pues mejor). Algo a destacar son los extras que vienen, y a los que solo podremos acceder una vez terminado el juego.

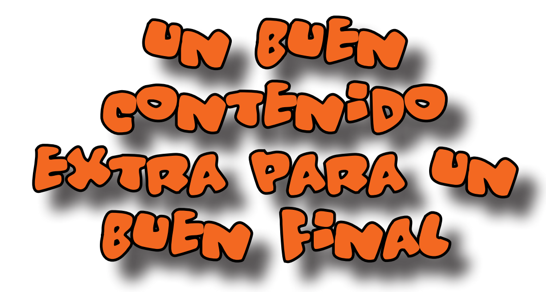
Uno de ellos es nada más y nada menos que la versión beta del juego, que puede darnos algunas sorpresas pues algunos de los personajes pueden resultar

familiares de juegos anteriores y además el concepto inicial de la historia era un tanto diferente, así que si queréis saber cómo lo plantearon al principio compraros el juego y pasáoslo para disfrutar de esta versión Beta.



GRÁFICOS

Las pantallas son estáticas, es decir, a parte de los personajes que puedan estar en cada pantalla todo lo demás es estático como en las aventuras gráficas clásicas, y además, generalmente los personajes solo se moverán cuando interactuemos con ellos, ya sea directamente o a través de un evento, por ejemplo típico tiro de una cuerda, se vuelca un cubo de agua y el personaje todo mojado va a cambiarse (ojo, que no estoy diciendo que eso ocurra en el juego). Todos los escenarios son muy llamativos, con colores vivos y brillantes luces por todos lados, como ya he dicho antes otro ejemplo de las aventuras gráficas clásicas.



MÚSICA

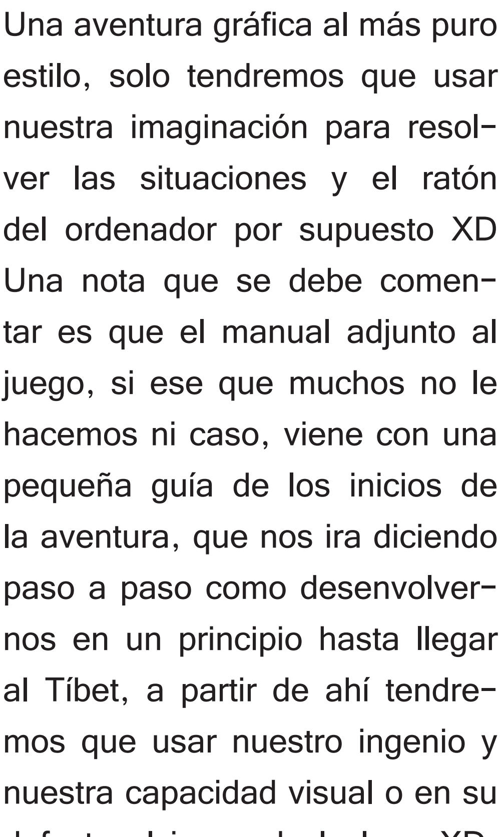
En la pantalla normal no tendremos música, solo el sonido ambiental y la voz de nuestro protagonista y otros personajes, la música solo estará presente en las escenas cinematográfica, es decir en los videos. Un detalle que se nota es que las voces no están traducidas y tenemos que ir leyendo los subtítulos para enterarnos de lo que pasa si no entendemos el ingles.



JUGABILIDAD

El sistema de juego es muy sencillo clickeas en un sitio y realiza una acción, si lo haces con el derecho ves las posibles opciones a elegir. Como a veces es difícil ver con lo que puedes interactuar, los creadores del juego han puesto un botón con el icono de una lupa (seguro que si no os lo digo no se os ocurre para que es XD) que nos muestra todos los objetos utilizables (también podemos usar la tecla espaciadora para esa función).

CONCLUSIÓN



Una aventura gráfica al más puro estilo, solo tendremos que usar nuestra imaginación para resolver las situaciones y el ratón del ordenador por supuesto XD Una nota que se debe comentar es que el manual adjunto al juego, si ese que muchos no le hacemos ni caso, viene con una pequeña guía de los inicios de la aventura, que nos ira diciendo paso a paso como desenvolvernos en un principio hasta llegar al Tíbet, a partir de ahí tendremos que usar nuestro ingenio y nuestra capacidad visual o en su defecto el icono de la lupa XD.





LOST HORIZON



GÉNERO:
AVENTURA GRÁFICA
DISTRIBUIDORA:
KOCH MEDIA
PLATAFORMA:
PC

Gráficos



Jugabilidad



Sonido



Historia



Traducción





ASOCIACIÓN FILAK

UBICADA EN FUENGIROLA, MÁLAGA. DESTINADA A LOS VIDEOJUEGOS Y LA CULTURA JAPONESA. ESTA ASOCIACIÓN CREADA RECIENTEMENTE, ORGANIZA EVENTOS MENSUALMENTE PARA CREAR UN OCIO ALTERNATIVO ENTRE LOS JÓVENES. LES GUSTA EL MANGA, EL ANIME, EL ROL, LAS MAGIC Y UN SIN FIN DE COSAS.

SI QUIERES SABER MÁS SOBRE ELLA PORQUE ESTÁS CANSADO DE QUE NO SE HAGA NADA EN TU CIUDAD O PORQUE TIENES AFÁN DE SER TÚ EL CREADOR, CONTÁCTALES.



Puedes ver su foro en:
www.asofilak.foroactivo.com

Email:
asofilak@gmail.com

Deja de esperar para que pasen cosas, ¡hazlas tú!



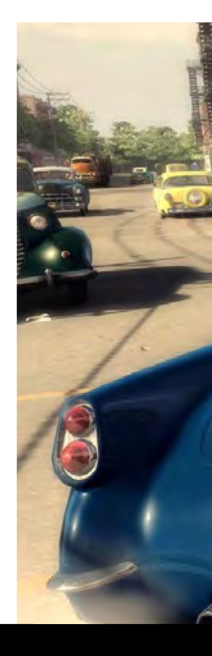
MAFIA II

Si hay algo seguro en esta vida, si la historia nos ha enseñado algo, es que se puede matar a cualquiera

En esta segunda entrega, la afamada desarrolladora 2 K Games nos trae un juego que seguirá ensalzando el gran nombre que se labró la primera parte hace ya unos años y que no dejara que este se hunda, porque la mafia no perdona.

Por David Vaquerizo

Los Scaletta, una humilde familia siciliana en búsqueda de un futuro mejor emigra a los Estados Unidos de América. Instalado ya en un barrio pobre de la ciudad de Nueva York, nuestro protagonista Vito empezara a meterse en el mundillo de lo ilegal con su buen amigo Joe. Esto lo llevara bien pronto a la cárcel por un pequeño hurto, pero gracias al sistema de leyes americano es enviado al ejercito a cumplir su condena. Cuando Vito regresa empezara su verdadera entrada en la Mafia, poco a poco y como no con ayuda de su amigo Joe, empezaran desde abajo, haciendo trabajos de poca monta, pero ambos irán labrándose un lugar hasta integrarse en la familia Falcone, hasta aquí todo parece idílico ¿verdad? A partir de esto todo irá aumentando, tanto el dinero como los problemas, muertes, robos, traiciones, ten los ojos bien abiertos, la Mafia une más que la familia, si te pido que mates a tu hermano debes hacerlo, todo serán ofertas que no podrás rechazar. fiosos que se haya hecho nunca.



GRÁFICOS



Este juego tiene un aspecto totalmente cinematográfico, los gráficos son espectaculares, con una recreación perfecta, una definición y ambientación dignas de la mejor película de maPero como siempre, vamos parte por parte. Primero empezaremos con lo más destacable y es que desde el primer instante que inicias el juego lo primero que sobresale es la ambientación y la recreación, realmente es impresionante, nos convertimos de golpe y porrazo en un mafioso de Nueva York en los años cuarenta, nos sumergimos en un juego en el que los edificios, los coches, las personas y sus ropas, los colores, los tonos, todo nos recuerda a lo que intenta recrear. Y es que todo esto lo convierten en un conjunto tan atractivo que aunque odiaras el juego por la historia o por lo que fuera, jugarías solo para dar paseos en coche por una ciudad tan bien recreada, con tanta vida y tan bien ambientada. El clima es otro mini punto que damos a favor, pues la nieve y la lluvia son recreaciones muy realistas de como son en la realidad, la nieve lo cubre todo, pero los coches dejan su huella y más de un ciudadano veras como besa el suelo por el hielo. ¡No diré nada mas, no soy un soplón! Bueno vale, solo un poco más. Las texturas están muy bien definidas y realizadas, tienen una gran calidad de acabado y un buen tono y color en general.

Por último hablar de los detalles, las caras de los personajes, detalles de las ropas y armas son aunque parezca repetitivo otro aliciente más al conjunto, porque lo que transmiten las caras de este juego no te lo transmiten muchos otros y las ropas y armas ayudan a que el personaje en si sea mas carismático y realista. Te invito a que dediques un tiempo a recorrer la ciudad y ver con tus propios ojos las bondades que se nos ofrecen visualmente porque realmente vale la pena.



MÚSICA

No toda la ambientación tiene que ser siempre grafica, en ciertos casos como en el de este juego, la música y los efectos te integran mucho más en la historia, el punto principal es la radio, las emisoras que podrás escuchas en el coche, en casa o en el Bar, son canciones de la época que hacen que te sientas un ciudadano o un gánster mas.

Por el lado de los efectos, los sonidos son en general buenos también, sonidos de las palomas, de los coches, tano de sus motores como de sus ruedas chirriando en derrapes y frenazos bruscos y como no los sonidos de las armas, también el sonido ambiental de la ciudad está muy trabajado y no te decepcionara.

JUGABILIDAD

Este aspecto es bastante amplio si bien puedes hacer una gran variedad de acciones, algunas de ellas no están muy bien realizadas, o está muy limitadas a ciertas condiciones.

Por el lado positivo tenemos los automóviles, estos nos abren un abanico de posibilidades, su robo por la fuerza, con ganzúas o rompiendo las ventanillas, tunearlos, tanto cambiando las matriculas para ''legalizarlos'' como mejorándoles el motor, también podemos lavarlos, arreglarlo al estrellarnos, abrir el maletero, a veces para meter cadáveres otras simplemente para no estarnos quietos, repostar en las gasolineras y seguro que alguna opción mas que paso por alto.



prarnos un buen traje, pudiendo escoger entre varios colores, y después ir a comer algo, o ir al burdel, para nuestros negocios podemos ir a la armería, donde tendremos una gran gamas de armas para elegir junto con su munición, y por ultimo comprar útiles para el oficio, como pueden ser ganzúas.

CONCLUSIÓN

Este juego no defraudara a nadie, los amantes del primer Mafia lo seguirán siendo de este, añadiendo ahora con ayuda de la tecnología un apartado visual tremendo que nos ayudaran la inmersión total en la historia, la época y la ciudad, porque en este juego, el mundo es tuyo.

¿Y que pasa a pie? Podemos saltar, pero solo ciertas vayas, el salto es un elemento poco trabajado ya que las posibilidades son bastante reducidas. Podemos ir de compras, com-

Y RECUERDA, EL MUNDO ES TUYO





MAFIA II

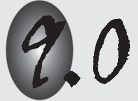


GÉNERO: *ACCION*
DISTRIBUIDORA: TAKE 2
PLATAFORMA: *MULTIPLATAFORMA*

Gráficos



Jugabilidad



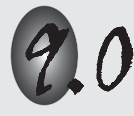
Sonido



Historia



Traducción



Mount & Blade WARBAND

Por Jose M. Alcaraz

Warband es la secuela de Mount & Blade, aunque lo parezca no es una expansión, pues ni necesita el juego original ni continúa la línea argumental de este. En primer lugar pasaré a dar una pequeña descripción general para los que no conozcan el juego y después diré con más detalle lo que nos trae como novedades Warband. Básicamente tenemos un juego en el que seis reinos enfrentados entre sí luchan por el control de Calradia. Así que nosotros nos encontramos en medio de ese conflicto sin tener ningún bando (al principio), ni propiedades ni siquiera tropas con las que luchar. Por lo que nuestro objetivo inicial será conseguir todo esto, pero me estoy adelantando. Una vez creado nuestro personaje tendremos que seleccionar un reino por el que empezar (esto no quiere decir que nos aliemos a él) y nada más cargar la primera pantalla tendremos nuestro primer enfrentamiento, pues un bandido intenta robarnos. Tanto si lo vencemos como si no, un mercader nos hará una propuesta; reunir





tropas para vencer al resto de bandidos que hay por la zona, y este será el inicio de nuestras correrías por Calradia luchando contra bandidos y señores, reuniendo tropas y entrenándolas, ganando reputación con los reinos y los lores, comerciando y haciendo todo aquello que queramos en una época medieval. Ahora, la mayor novedad de Warband es su modo online que tanto solicitaban los jugadores de M&B en el que nos enfrentaremos a batallas pero con otras personas en lugar de con la IA del juego. Las diferencias respecto al modo normal son los distintos tipos de partida, ya sea el modo asedio, conquista, capturar la bandera y el enfrentamiento por equipos, que serán muy parecidos a lo que nos podemos encontrar en el modo campaña (excepto el capturar la bandera obviamente) pero con otros 63 jugadores.





GRÁFICOS

El motor gráfico de M&B: Warband es el mismo que el de su predecesor, aunque con mejores animaciones. En el modo mapa podremos acercarnos hasta ver perfectamente a nuestro personaje o alejarnos lo suficiente para tener una panorámica desde arriba a gran distancia en el que solo veremos >>

Prepárate para enfrentarte a ejércitos, asedios, saqueos y batallas de todo tipo

un punto indicando nuestra posición y en modo batalla podremos ver los efectos del sol en nuestras armaduras dando brillos y sombras a estas y también en el escenario ya que aunque durante la batalla el sol no se mueve, según en el momento que entremos estará en una posición o en otra y por tanto las sombras podrán ser más largas o menos dando en general una sensación bastante realista. Tanto la escenografía como las ropas que llevamos nosotros y los no jugadores están muy conseguidas y además no es como en otros juegos que, por ejemplo, todas las posadas son iguales, pues en este juego según el reino varían y no solo eso sino que también hay distintos modelos dentro de un mismo reino y como eso ocurre con todos los edificios en los que podamos entrar. Una vez dicho esto hay que especificar que los gráficos no son nada del otro mundo, es un juego para que pueda usarlo todo el mundo sin importar el ordenador que tengan por lo que no puede tener unos gráficos espectaculares.

MÚSICA

La música, aunque no está mal, es un poco escasa y acaba agobiando si juegas muchas horas seguidas. Respecto a los efectos de sonido, a pesar de no tener demasiados, los que tiene están bastante bien conseguidos, pues generalmente solo por el sonido podrás determinar si has acertado el golpe o has dado en el escudo. También podrás escuchar las flechas y virotes que pasan cerca de ti como silban dándote ganas de decir pero es que no las oyes agáchate hombre. Lo malo es que no puedes di-





ferenciar si has herido a un hombre o lo has matado hasta que no se cae y esto tarda en pasar (son bastante melodramáticos la verdad XD). Resumiendo, el apartado sonoro podría haber mejorado un poco más respecto a su predecesor pero es aceptable.

JUGABILIDAD

El manejo del juego, aunque intuitivo es bastante difícil de cogerle el truco, lo cual, al menos en lo que respecta a armas de rango da como resultado un manejo bastante realista, pero en lo referen-



La principal novedad es el modo online

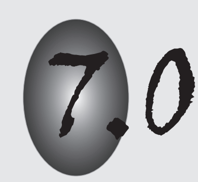
te a las armas cuerpo a cuerpo son bastante estáticas y lentas. El movimiento se realiza con las teclas W, A, S, D y el ratón, pero existen dos versiones. Una cuando vas a pie en la que el ratón indica la dirección en la que te mueves y la otra cuando vas montado a caballo en la que la dirección es determinada exclusivamente por las teclas A y D, mientras que con el ratón manejaremos el arma, ya sea de rango o de melee.

CONCLUSIÓN

Como conclusión diré que Mount & Blade: Warband es un juego para pasar bastantes horas pegado al ordenador, pero que no debería haberse considerado como un juego independiente si no como una expansión del anterior, a pesar de ello su precio asequible hace recomendable su compra pues como digo da muchas horas de entretenimiento tanto en el modo normal o campaña como en el modo online.



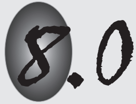
MOUNT & BLADE WARBAND



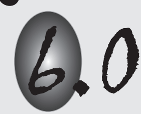
GÉNERO: *ROL*
DISTRIBUIDORA: *FRIENDWARE*
PLATAFORMA: *PC*



Jugabilidad



Sonido



Historia



Traducción



Drakensang

Una historia increíble en un mundo lleno de magia y de piratas, adrones, guardias corruptos, nobles y criaturas exóticas e inimaginables

Por Jose M. Alcaraz

Nos ha llegado de manos de FX Interactive un juego como hacía tiempo no veíamos, pues tiene la dificultad en su justa medida, no es tanto como para desesperarnos pero sí la suficiente como para que tengamos que ir con cuidado si no queremos morir a manos de unas simples ratas. Al inicio nos pondremos en la piel de nuestro personaje, el cual podremos elegir de entre las clases que vienen predefinidas o podremos crearlo a nuestro gusto. El caso es que dependiendo de nuestra elección la misión inicial sufrirá una pequeña variación, pues esta es simplemente ir a ver a la ciudad a un maestro para terminar nuestro entrenamiento, pero poco a poco iremos viendo que se está cociendo algo más que simplemente una prueba, y estos acontecimientos sin comérnoslo ni bebérnoslo nos arrastraran a quien sabe dónde. Para descubrirlo deberéis comprar el juego que es muy aconsejable



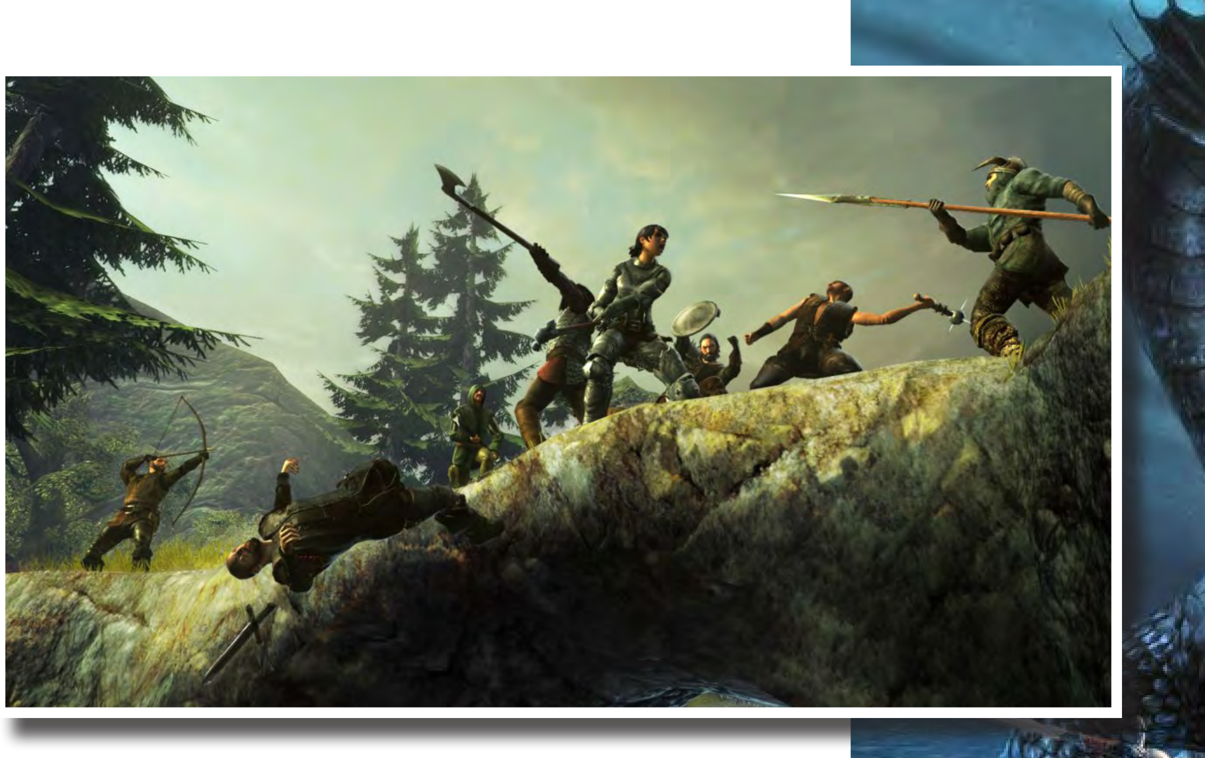
GRÁFICOS

Los gráficos están muy bien para un juego de rol, y lo bueno es que puede funcionar bien tanto en un ordenador corriente como en uno de última generación, pues trae muchas opciones de video que bajarán o subirán la calidad según nuestros gustos (o según la maquina que tengamos en casa ;) Todos los efectos están muy conseguidos, desde recibir o dar un golpe de espada hasta el hechizo más elaborado, ya que podremos ver arder a la gente o convertidos en piedra o en un bloque de hielo, etc. Los escenarios están muy poblados de vegetación, y de otras cosas que dan muy buen ambiente al juego, ya sea una ciudad poblada de gente de toda clase hasta un bosque con un montón de ruinas.

MÚSICA

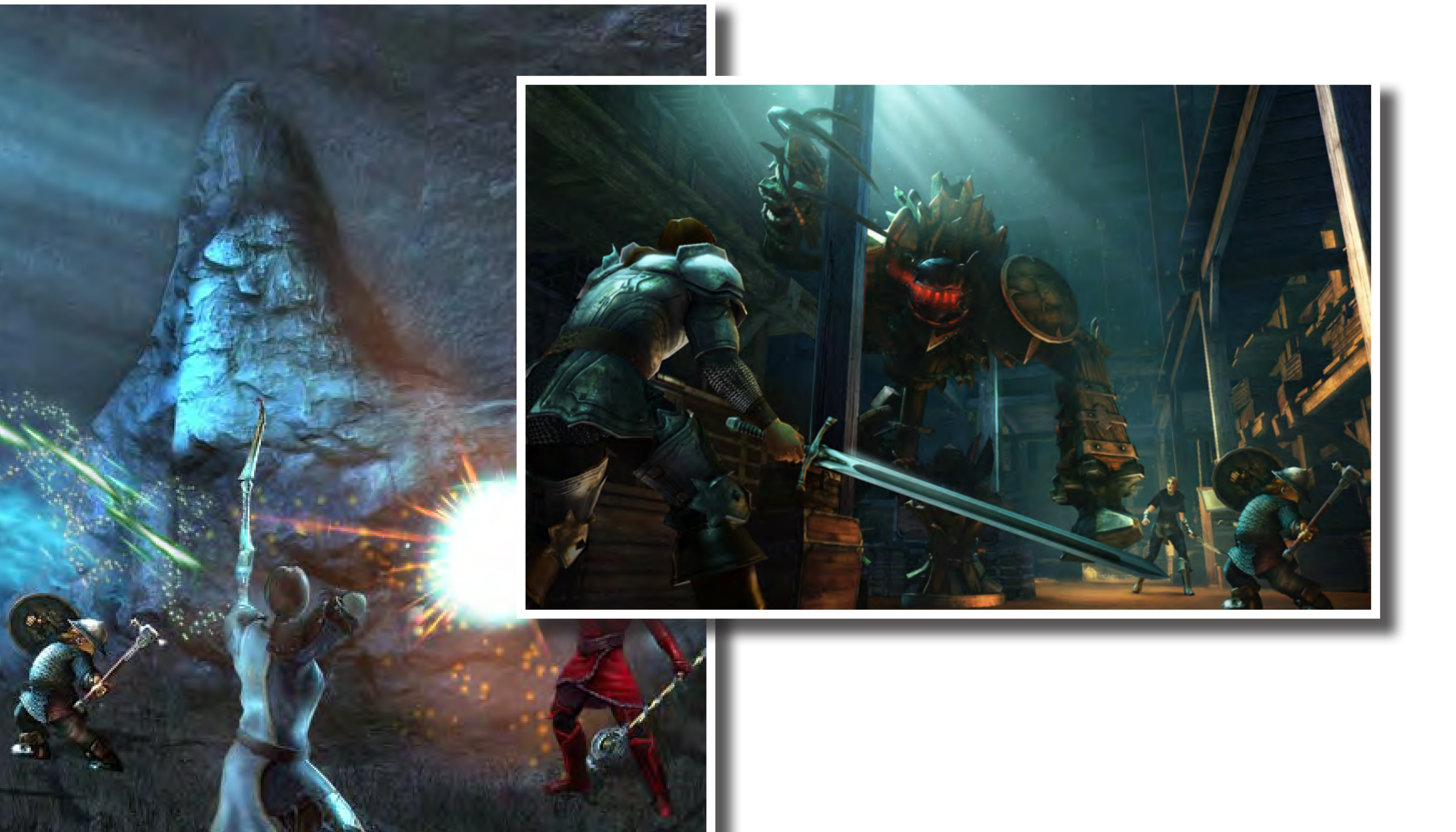
Tendremos una música muy amena a lo largo de todo el juego que ira variando según la situación, y además los sonidos de ambiente están muy logrados desde un pequeño movimiento de tierra en unas ruinas o en una cueva hasta el ruido que podríamos encontrar en cualquier mercado. Un punto que tiene a su favor es que todas las voces están traducidas al castellano y a parte de las conversaciones que tengamos, tanto nuestros acompañantes como toda la gente con la que nos cruzamos se pondrán a hablar entre ellos, y si los escuchamos podremos averiguar cosas o solo reírnos con las gracias que dicen.





JUGABILIDAD

El movimiento de nuestro personaje y del resto que manejemos en cada momento es muy fluido, y además tenemos la opción de movernos con el ratón, con el teclado o con una combinación de ambos en cualquier momento sin tener que activar ninguna opción. También tendremos nuestra barra de acceso rápido en la que podremos poner los hechizos o habilidades que vayamos a usar de forma rápida y sencilla. La distribución de nuestros puntos de experiencia puede parecer difícil de manejar en un principio pues tenemos una gran variedad de sitios donde gastarlos, pero a medida que vayamos jugando y viendo que es lo que más usamos podremos repartirlos con eficacia, y además como no iremos solos es posible aplicarle un rol definido a cada 1 de los que nos acompañen, pudiendo así simplificar el reparto. Por ejemplo podemos hacer que uno de nuestros acompañantes se centre en la magia de apoyo o en las curaciones sea por pociones o por hechizos, mientras otro se preocupa de las cerraduras y hablar con la gente, y así dedicarte a subir en tu personaje las habilidades con armas o quizá la magia de ataque. Todo esto queda a tu elección pues el juego no te obliga a nada, al contrario te da todas las opciones que quieras y más.

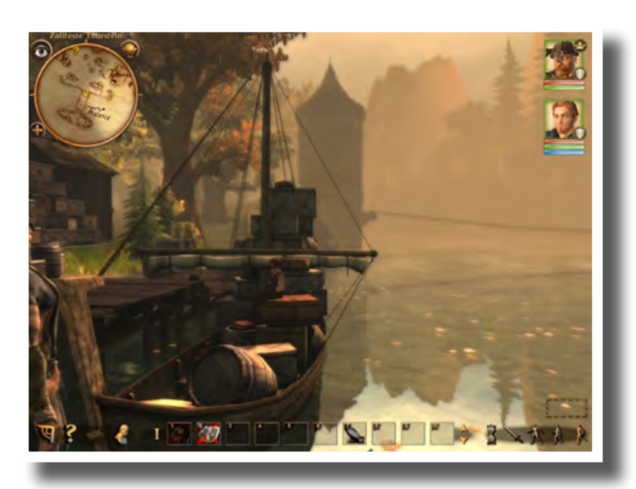


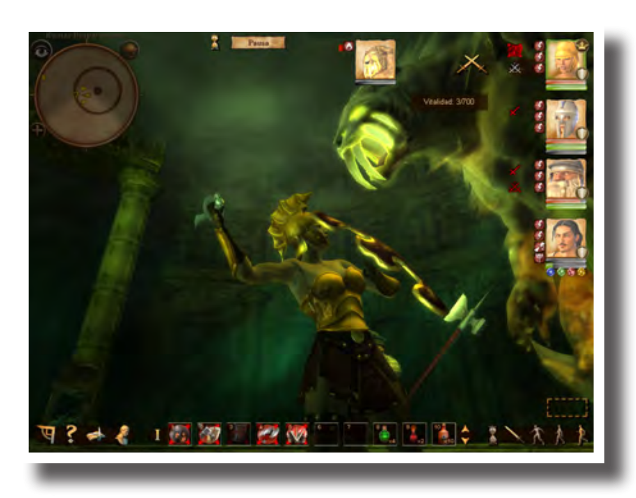
Otra cosa que tiene el juego es la pausa, es decir, que en cualquier momento pulsando la tecla espacio podemos congelar el juego para así dar las órdenes pertinentes a nuestro grupo sin tener que preocuparnos de que nos ataquen. Ya sea una simple orden de retroceder o lanzar un hechizo, como una cadena de órdenes, por ejemplo ataca a este, lánzale un rayo a ese y luego cura a tu compañero. >>

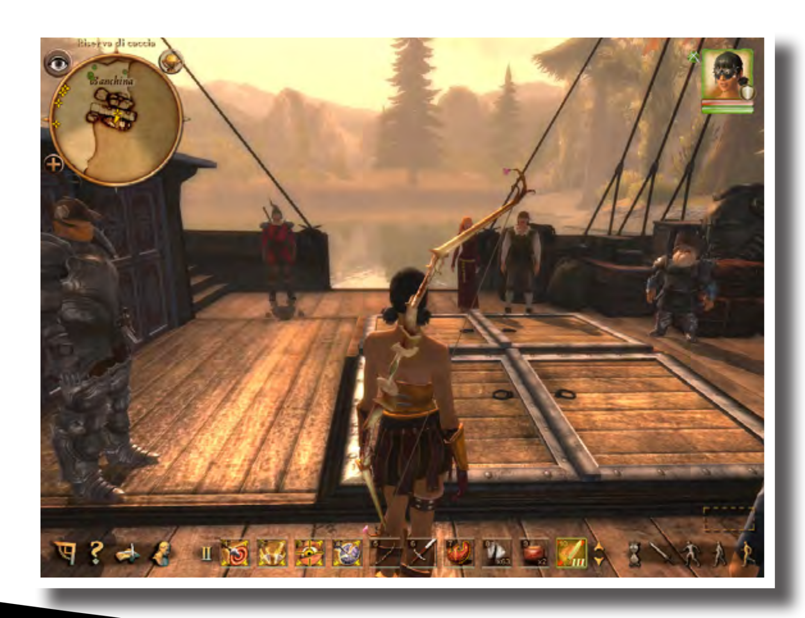
Muchas opciones para crear tu personaje a tu gusto y para desarrollarlo como desees

CONCLUSIÓN

Un juego muy completo, en el que pasarás largas horas de entretenimiento, ya sea que te guste lo difícil como que no, pues tendremos la opción de elegir la dificultad del juego. Esto no quiere decir que en el modo fácil sea coser y cantar pues como nos despistemos en lugar de 2 o 3 bichos para matar nos pueden venir trece o catorce y ser nosotros los que acabemos muertos XD Así que lo dicho el que le guste los juegos de rol y las historias intrincadas, junto con criaturas mitológicas y dioses este es vuestro juego, y para el que no es cuestión de probarlo, tal vez después de jugarlo cambies de opinión









DRAKENSANG: THE RIVER OF TIME


8.0

GÉNERO:
ROL
DISTRIBUIDORA:
FRIENDWARE
PLATAFORMA:
PC

Gráficos
7.5

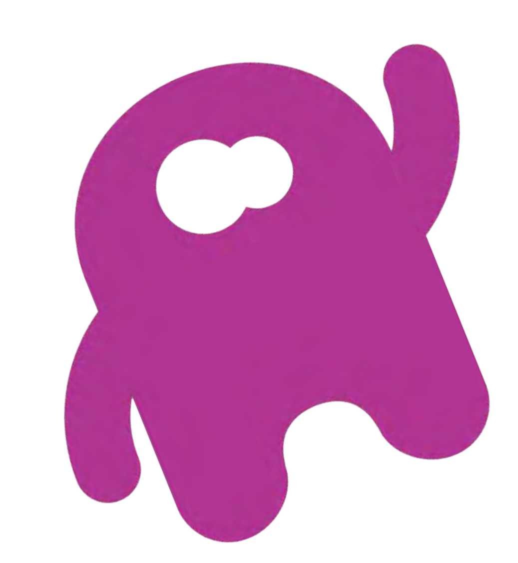
Jugabilidad
9.0

Sonido
6.6

Historia
7.0

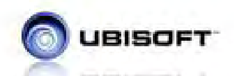
Traducción
9.9





8, 9 Y 10 DE OCTUBRE





































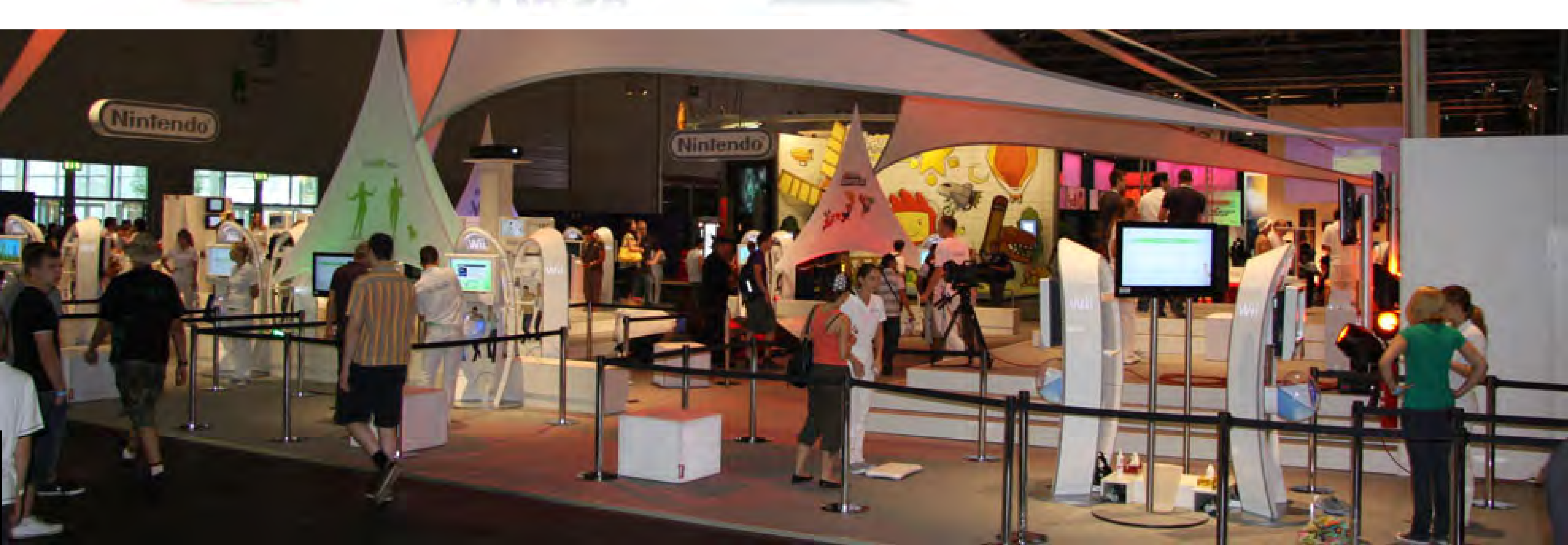










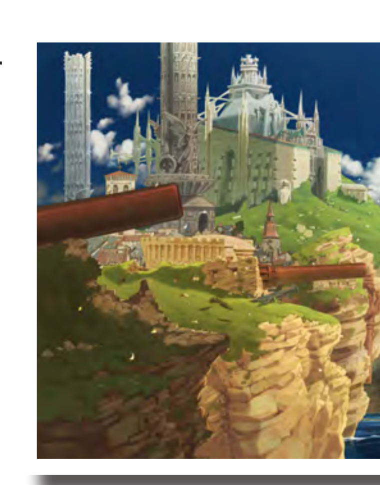


Pokémon Wii

Pikachu's A

POR RAUL MARTIN

En este juego la historia empieza con Pikachu, Charmander, Chikorita y Pilup que están jugando tranquilamente por la calle hasta se cruza en su camino el misterioso Pokémon legendario Mew, que a través de un agujero en el suelo teletransporta a los Pokémon al parque donde transcurrirá toda la historia: Poképark. Mientras Pikachu y los demás caen mew se aparece delante de pikachu y le explica lo que está sucediendo. En Poképark se ha roto el prisma celeste que protege todo el parque y hace que permanezca unido y por eso necesita su ayuda para poder reunir todos los trozos de prisma que están esparcidos por las distintas zonas y así salvarlo. Al entrar por primera vez nos encontraremos con Chatot (para el que no lo conozca es un pájaro muy simpático que siempre te dirá lo que debes hacer, asique si estás perdido o no sabes que debes hacer, búscale y el te dirá lo q tienes que hacer) que al ver q Pikachu está un poco aturdido por la caída nos propondrá practicar todos los movimientos que tenemos (a modo de tutorial). Además de tener que buscar los trozos del prisma Pikachu tendrá que encontrar a sus amigos q en la caída fueron a parar a distintos lugares. Para ello Pikachu tendrá que hacerse amigos de muchos Pokémon para que le ayuden en los distintos retos que tendrá que superar si quiere conseguir todos los trozos del prisma celeste.



PARK™
ii
DVENTURE





La saga Pokémon no se caracteriza por sacar juegos con muy buenos gráficos pero en esta ocasión….no será una excepción para desgracia de los amantes de esta serie. Con esto no quiero decir que tenga malos gráficos, sino que tiene los gráficos acorde a los dibujos, que con eso a muchos de vosotros os valdrá con tal de jugar a este juego, como es mi caso.

Los paisajes…bueno, el juego en general tiene un colorido muy vistoso y muy calido esto hace que el juego sea más atractivo. Mucho esperareis que salgan todos los Pokémon existente pero no será así….solo habrá 193 de los más de 400 Pokémon. Este juego tiene un problema a nivel grafico (que lo suelen tener muchos juegos) que a los Pokémon que son grandes en un momento dado los podrás atravesar, por suerte esto no ocurre a menudo. >>

MÚSICA

La banda sonora de este juego es acorde con la situación en la que se encuentre nuestro protagonista Pikachu. Normalmente suelen ser melodías suaves y tranquilas cuando Pikachu está explorando el lugar, pero en cuanto luchas, juegas con un Pokémon o participas en un megarreto la melodía cambia por completo para crear un ambiente de tensión que nos indica q ahora tenemos q estar bien atentos. Un dato importante que agradará a todos es que las voces de los Pokémon son la veces originales del anime japonés

JUGABILIDAD

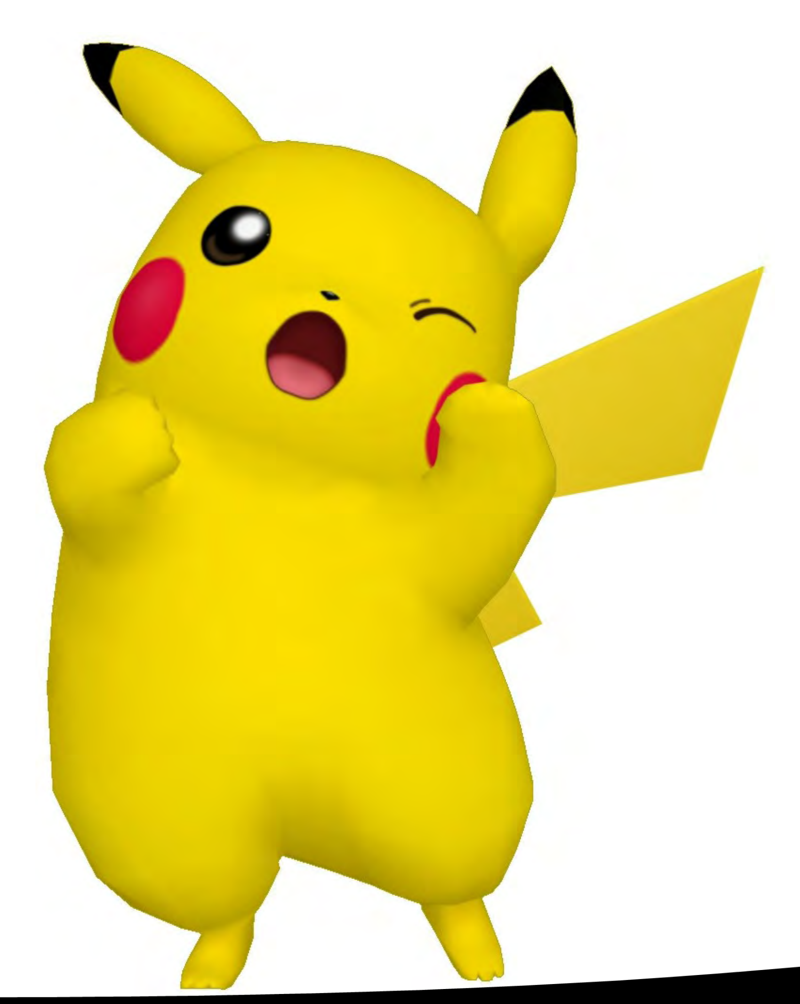
A mi me sorprendió bastante la forma de jugar de este juego, pensé (inocente de mi) que se utilizaría los 2 mandos de la Wii….pero no!!! Se utiliza el mando Wiimote en posición horizontal como el juego Mario Kart. No cuesta mucho acostumbrarse pero se esperaba mucho más de la jugabilidad ya que prometía ser mucho más. Con la cruceta se mueve de un lado a otro a Pikachu con el 1 haremos un sprint, con el 2 saltaremos, con la A soltaras una descarga eléctrica (Rayo) y con un movimiento del mando hacia abajo utilizarás cola férrea pero este movimiento aparecerá a medida que avances en la historia. Tendrás 4 Pokémon que te ayudaran a mejorar para que te sea mas fácil pasarte el juego: Primeape te enseñará cola férrea y te ayudará a mejorar la fuerza de ese ataque, Ponyta te mejorará la velocidad y duración del sprint, Electabuzz te mejorará la fuerza del ataque rayo y por último y no por eso el menos importante, Bibarel te aumentará la vida. Pero claro….nada es gratis, tendrás que darles bayas a cambio de sus enseñanzas. Supongo que ahora os preguntareis ¿como consigo bayas? Pues muy fácil querido amigo, tenéis q conseguir muuuuuchos amigos…¿qué?¿qué no sabéis que tiene que ver? Pues bien, para hacerte amigo de un Pokémon tienes q hablar con el y jugar o pelear con el, si le ganas te dará bayas y serás su amigo. También encontrarás bayas dentro de cajas y jarrones, pero donde más bayas puedes conseguir es en los megarretos. Se me olvidaba lo más importante, los trozos del prisma celeste. Les conseguirás cada vez que te pases un megarreto.



CONCLUSIÓN

Es un juego entretenido, fácil de manejar, con el que pasaras varias horas pegado a la pantalla sin siquiera pestañear aunque ni la historia ni el nivel gráfico ayuden demasiado, siempre quedará el carisma de estos adorables seres, que les verás en su hábitat con los movimientos que aparecen en el anime. Solo con ver esto te animará a seguir el juego y ver a todo los Pokémon que salgan en él, lo que significa pasártelo entero.

Claramente es un juego pensado para los mas pequeños de la casa.





POKÉPARK WII: LA GRAN AVENTURA DE PIKACHU



7.0

GÉNERO: *AVENTURAS*
DISTRIBUIDORA: *NINTENDO*
PLATAFORMA: *WII*

Gráficos 6.0

Jugabilidad 8.0

Sonido 6.0

Historia 5.0

Traducción 7.0



Un juego de la famosa saga de carreras callejeras online y totalmente gratuito

DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS



Llegó por fin a nuestros ordenadores el esperado juego de Electronics Arts de carreras urbanas, esta vez en exclusiva. Se tratará de un MMO de condución y contará con el aliciente de ser totalmente gratuito. El juego se desarollará como un Sandbox en un mapeado por el cual nos podremos mover con total libertad montados en nuestro coche. En la ciudad habrá ciertos lugares que indicarán donde se encuentran los eventos y competiciones en los que podremos participar solo con acercarnos a ellos. Otra de las opciones será disputar carreras online contra otros jugadores para lo cual solo deberemos buscar una partida y unirnos a ella.

En su lanzamiento el juego incluirá entre 50 y 100 coches a elegir y el resto se irán añadiendo mediante diferentes actualizaciones hasta un total de 250. Todos estos elementos ayudan a redondear un juego que ya merece la pena solo por ser un juego creado por la gran EA y ser un MMO totalmente gratuito.



Es el momento de disfrutar con PSP™go

Hasta el 30 de septiembre tendremos la opción de comprar una PSPgo y además de ahorrar 50€ tenemos 10 juegos de regalo. Nosotros pagaremos los casi 250 € que vale la portátil, y Sony nos devolverá 50 €. Los juegos podremos descargarlos usando nuestra cuenta de PlayStationNetwork, descargamos el tema promocional gratuito en la sección "Lo último" y acto seguido recibiremos un correo electrónico con el código para descargar los juegos. Los juegos son:

Copa Mundial de la FIFA Sudáfrica 2010
Grand Theft Auto: Vice City Stories
WipEout Pure
Assassin's Creed: Bloodlines
Gran Turismo
LittleBigPlanet
MotorStorm: Artic Edge
Pursuit Force: Extreme Justice
Need For Speed SHIFT
James Cameron's Avatar: El Videojuego.

DISTRIBUIDORA: SONY

Llegó por fin el segundo DLC para la joya de la corona de Rockstar



DISTRIBUIDORA: TAKE 2

El pasado día 10 de agosto salió a la venta el segundo contenido descargable para el Red Dead Redemption y el primero de ellos que es de pago; pues el anterior era gratuito para todos aquellos que introdujeron el código del juego original.



Este nuevo contenido descargable para la obra maestra de Rockstar trae nueve nuevos mapas; ocho nuevos skins, basados en los personajes del Red Dead Revolver y una nueva arma, la Tomahawk.

Al contrario del primer DLC, en esta ocasión no habrá contenido extra para el modo historia sino que se centrará únicamente en la gente que prefiere los tiroteos y modos online incluyendo mapas muy diferentes los unos de los otros (zonas urbanas, rurales, grandes o pequeñas) cada uno de ellos pensado para distintos modos de juego.



Por ejemplo en Fort Mercer un escenario pequeño, solo se podrán jugar a los modos: Fiebre del oro, La bolsa o Tiroteo. Por el contrario en el mapa más grande, Árboles Altos se puede jugar al modo Capturar la bandera por sus grandes dimensiones

Tú decides el destino de Clayton Carmine

DISTRIBUIDORA: EDELMAN

Esta vez tú decides cual será el final o el principio de un personaje de videojuegos, Clayton Carmine. Los creadores de Gears of War, Epic Games y Microsoft nos dan la oportunidad a los seguidores de la saga GOW de decidir el destino de nuestro personaje. La forma de tomar esta decisión será entrando en el bazar de Xbox LIVE y comprar una de las camisetas para nuestro avatar donde tendrán los mensajes: 'Salva a Carmine' o 'Carmine debe morir'.



'Patito Feo' llega a PSP

Sony Computer Entertainment España y la empresa Elastic Rights (empresa poseedora de los derechos de Patito Feo), han llegado al acuerdo de desarrollar un videojuego en exclusiva para PSP basado en la exitosa serie. Patito feo: el juego más bonito será desarrollado por el equipo español Tonika Games y saldrá a la venta muy pronto en España.

Se trata de una historia destinada principalmente a un público infantil y juvenil, que se identifica con las aventuras de la protagonista, Patricia Castro. En el juego crearemos nuestro propio personaje para dar vida a un estudiante del Colegio Pretty Land School of Arts e interactuar con todos los protagonistas de la serie teniendo que decidir si quiere pertenecer al grupo de 'Las Divinas' o de 'Las Populares'.

DISTRIBUIDORA: SONY

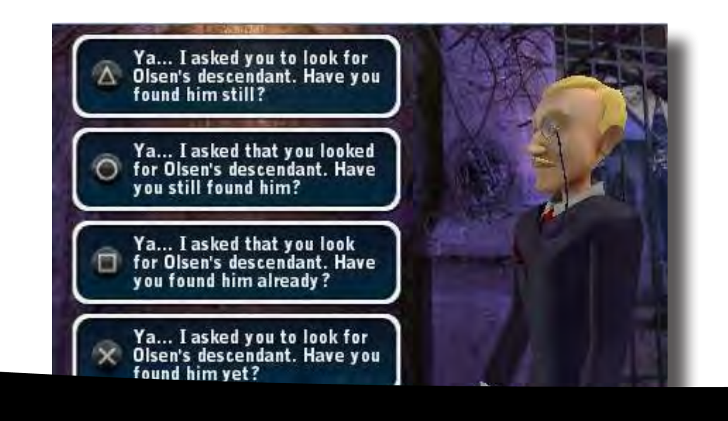


PlayEnglish supera las 20.000 copias

Con más de 20.000 unidades vendidas, PlayEnglish™ desembarca en Facebook con una aplicación que anima a todos los usuarios a seguir mejorando su inglés y superando intrigantes retos de la mano de Jaime Rubio.

En The Jaime Rubio's File (http://apps.facebook.com/playenglish/) tendremos la opción de demostrar nuestro dominio de la lengua inglesa a través de sucesivas preguntas de situaciones reales.

Además, desde el mes de agosto tenemos la posibilidad conseguir el juegos para nuestra PSPgo a través de PlayStation®Network en su versión como descarga.



DISTRIBUIDORA: SONY

Organiza tu equipo con Football Manager™ 2011

FOOTBALL MANAGER 2011

DISTRIBUIDORA: SEGA

Esta nueva edición de Football Manager, de manos de Sega, nos trae más mejoras que nunca y nuevas características. Un sistema de entrenamiento renovado, centrándose en los entrenamientos individuales, con los que haremos evolucionar a nuestros jugadores, una interacción mejorada, nuevas opciones de solicitudes a la directiva y de asesoramiento con la plantilla interna, servicio de suscripción a noticias, vista del partido en 3D y un novedoso sistema de negociaciones de contratos con multitud de novedades en las cláusulas. Podremos disfrutar de este juega antes de las Navidades del 2010

....

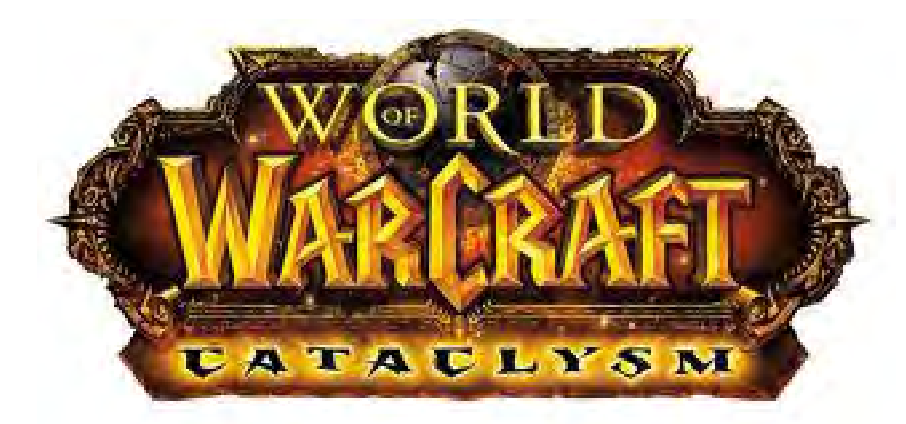
El juego de lucha en 2D mas aclamado del momento llegó a PC

A muchos ya os sonará este titulo de lucha en 2D y es normal, porque este no es un lanzamiento sino que se trata de la llegada al PC del mismo juego que lleva ya unos meses en el mercado europeo para PS3 y XBOX 360. Sigue siendo un juego de gran calidad, y es el sucesor espiritual de los antiguos Guilty Gear, pues se parece mucho en casi todos los aspectos tanto en la estética de los personajes, como en la música y en los escenarios. Sus creadores, Arc System Works son considerados uno de los tres mejores creadores de videojuegos de lucha en 2D, de ahí que la gente ya tuviera alta expectativas sobre este juego que han sido cumplidas con creces. Lo malo, o bueno según se mire, es que a la vuelta de esquina se encuentra ya la precuela de **BlazBlue** que saldrá en Japón en dos o tres meses.

DISTRIBUIDORA: DIGITAL BROS







Blizzard desvela el contenido de la edición coleccionista de

WORLD OF WARCRAFT®: CATACLYSM

Muy pronto estará disponible la tercera expansión para el juego de rol multijugador masivo online basado en suscripciones más popular del mundo, World of Warcraft. El paquete especial de la Edición de Coleccionista, que solo estará disponible en tiendas, incluirá los siguientes objetos adicionales y exclusivos además del disco de juego:

El libro de arte Art of the Cataclysm, que contiene 176 páginas de ilustraciones inéditas, así como imágenes progresivas de las diferentes etapas del desarrollo.

Mascota de juego exclusiva: puede que todavía no sea un destructor de mundos, pero Mini Alamuerte acompañará orgulloso a los héroes en su lucha por salvar Azeroth de su homólogo mucho, mucho mayor.

DVD entre bastidores con más de una hora de entrevistas y comentarios de los desarrolladores, así como una retrospectiva especial de Warcraft® que examina la rica historia de los juegos del universo Warcraft.

Banda sonora con 10 nuevas y épicas canciones de Cataclysm, que incluye pistas bonus exclusivas.

Alfombrilla de ratón de edición especial con una imagen de Alamuerte amenazando los continentes destrozados de Azeroth.

Cartas del juego de cartas de World of Warcraft, entre ellas una baraja para principiantes de la serie Wrathgate, dos cartas de arte extendido y dos cartas de héroe exclusivas de la Edición de Coleccionista que suponen la primera aparición de héroes huargen y goblins en TCG.

DISTRIBUIDORA: BLIZZARD



Lego demuestra una vez más que un juego simple no tiene porque ser malo.

El día 5 de agosto llegó a las tiendas una nueva entrega de los juegos de la saga Lego. Después de probar con Batman, Indiana Jones y Star Wars Lego se ha atrevido a hacer un juego con la famosa saga de Harry Potter que contará la historia desde el principio hasta El Cáliz de Fuego. En este juego la jugabilidad seguirá en la línea de los anteriores Lego consiguiendo grandes momentos de acción y plataformas con unos de los controles más sencillos del mercado de los videojuegos. Esto es debido a que el juego está pensado para todos los públicos e incluso para jugar en familia con su modo multijugador para dos personas. El apartado sonoro en este juego es muy flojo pues no cuenta con voces y la mayor parte del sonido del juego se basa en efectos de sonidos muy simples. En resumen este juego no es una maravilla pero cuenta de una forma graciosa y amena las historias del mago Harry Potter y en un formato apto para el disfrute de todos los públicos.



DISTRIBUIDORA: WARNER BROS



Juega y consigue créditos de SAGA Online

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

Entrarán en el concurso las naciones creadas a partir del 1 de septiembre (inclusive). Los jugadores tendrán hasta las 23:59 del 30 de septiembre para conseguir el mayor número de puntos de experiencia posibles. A las diez naciones con más puntos de experiencia se les otorgarán créditos de SAGA de la siguiente manera:

1er puesto: 2.000 créditos de SAGA

2º puesto: 900 créditos de SAGA

Del 3er al 5º puesto: 400 créditos de SAGA

Del 6º al 10º puesto: 150 créditos de SAGA





¿Quién no ha probado un juego de futbol? Es difícil dar una respuesta negativa a esta pregunta.

Como sabemos que hay mucha gente que lleva jugando años a las consolas, pcs y recreativas y que siempre se alegra uno cuando nombran algún juego que ya no recordabas pero que al escuchar su nombre nos trae buenos recuerdos, hemos decidido que en este número os vamos a rememorar algunos de los mejores juegos de futbol que existían hace unos años, antes de que Fifa y PES consiguieran toda el protagonismo.

POR BIBIANO RUIZ

GOAL 92



Goal 92, fue una novedad en su tiempo, ya que fue unos de los pioneros en estar preparado para jugar 4 jugadores a la vez. Los mejores jugadores de cada equipo estaban etiquetados con una estrella, y la forma más fácil de ganar era pasar el balón al jugador estrella de nuestro equipo y llegar a la portería rival, aunque el gran inconveniente que tenía este juego era que una vez pulsábamos el botón para efectuar cualquier acción le daba tiempo a un rival que estaba en el otro campo llegar para robarnos el balón.



TEHKAN WORLD CUP



Un juego como muchos, dedicado al mundial de su año, en este caso al mundial que se disputo en Italia en el año 1990. Remarcamos de este arcade que traía la opción de jugar un mundial o un partido individual, y también traía la opción de armar nuestra selección con algunos jugadores de los disponibles.

ITALIA 90



Otro de los mejores sin duda, y posiblemente la primera saga de futbol que apareció. Un scroll horizontal como muchos, y la elección de un país para poder jugar. Nada de ligas como ahora, pensar que antes no había opción de guardar partidas. ¿Puntos fuertes de este juego? La música, la velocidad de los jugadores y los efectos especiales; que decir que a la gente le gustó mucho que cuando colaras un gol apareciera una pequeña escena cinematográfica de la celebración

SUPER SIDEKICKS



Un juego necesario e imprescindible que más de uno lo recordara como uno de los mejores. Un ritmo trepidante y simpleza en sus comandos fueron sus dos fichas clave. En este juego la dificultad aumentaba con cada partido que ganábamos, de manera que solo los jugadores muy expertos podían llegar a la final.

NEOGEO CUP 98: THE ROAD TO THE VICTORY



Neo Geo Cup 98 es el último de la saga Sidekicks. Este juego salió cuando se celebraba el mundial Francia 98. Al ser el quinto título de la saga Sidekicks, consiguieron que fuera mucho mejor que sus antecesores. Cambiaron de una manera radical el sistema de juego y el motor gráfico. Lo más destacado es que podíamos elegir entre más de 40 selecciones, y realizar distintos tipos de torneos como podían ser: copa América, torneos de Europa, de la Concacaf de África, o el de la gran copa del mundo, el mundial 98.

EMILIO BUTRAGUEÑO FÚTBOL



Este juego usaba el nombre de uno de los jugadores más importantes de España de aquel tiempo. Fue uno de los primeros en usar scroll vertical y una perspectiva aérea. Fue el primer juego en el que cada equipo tenía 11 jugadores y Emilio Butragueño se distinguía de todos los demás por sus rizos. Un punto malo era que solo podía disputarse un partido contra la maquina o contra otro jugador y si llegabas al resultado de 9-0 automáticamente ganas ya que el marcador solo tenía un dígito.

¿TE GUSTARÍA ELEGIR EL TEMA DEL PRÓXIMO TIME MACHINE?
ENVIANOS UN EMAIL A: PRENSA.CREATIVEFUTURE@GMAIL.COM

JUEGO STREET SOCCER

Un clásico entre los clásicos... una recreativa, una moneda de 25 ptas. y ¡a jugar! Eso es lo que único que hacía falta para disfrutar un rato de este juego. Estuvo en las pantallas en los años 80, y uno de sus fuertes eran los disparos.



HAT TRICK HERO



Un juego donde lo entretenido era superar nuestro record de goles. Para marcar solo teníamos que irnos por la banda derecha, centrar al área y gol de tijera. Podemos decir que este era otro guerra-futbol, podíamos dar rodillazos, puñetazos, agarrones... de todo y si el árbitro no estaba cerca no era falta, y si eras de los que tenían bueno puntería podía dar un balonazo al árbitro y dejarlo KO.

DREAM SOCCER 94



Pocas selecciones podíamos elegir en este juego: Colombia, Brasil y Argentina, Holanda, Alemania, Francia, Italia e Inglaterra. Los partidos duraban 2 minutos y lo más destacado eran sus patadas, parecía más un juego de lucha que uno de futbol. Nuestro jugador estrella se convertía en un jugador de fuego y desde cualquier lugar de la campo le pegaba y podía marcar.



Continuando con el trabajo de los números anteriores compartimos con vosotros nuevamente las fechas de las nuevas novedades que van a salir en los meses Octubre y Septiembre. Todas las fechas son especulaciones ya que en el mundo de los videojuegos nada es seguro hasta que esta a la venta.

NOVEDADES SEPTIEMBRE

FECHA	JUEGO	PLATAFORMA	GENERO
09/09/2010	Ninety-Nine Nights 2	Xbox 360	Acción
28/09/2010	Lara Croft y el Guardián de la Luz	PC /PS Network	Acción
03/09/2010	Metroid Other M	Wii	Acción
03/09/2010	Tom Clancy H.A.W.X. 2	MULTI	Simulador
07/09/2010	Aion: Assault on Balaurea	PC	Rol
09/09/2010	R.U.S.E.	MULTI	Estrategia
09/09/2010	BlazBlue: Calamity Trigger	PSP	Arcade
10/09/2010	Kingdom Hearts: Birth by Sleep	PSP	Rol
10/09/2010	Batman: El Intrépido Batman	NDS/WII	Acción
10/09/2010	Spider-Man: Shattered Dimensions	MULTI	Acción
14/09/2010	Halo: Reach	Xbox 360	Acción
16/09/2010	Grease	NDS/WII	Arcade
16/09/2010	Scooby-Doo y el Pantano Tenebroso	NDS/WII/PS2	Acción
17/09/2010	Two Worlds II	Xbox 360 /PC	Rol
17/09/2010	El Señor de los Anillos: Las Aventuras de Aragorn	MULTI	Acción
17/09/2010	Last Window: The Secret Of Cape West	NDS	Aventura Gráfica
17/09/2010	Sports Champions	PS3	Deportes
17/09/2010	UFC 2010 Undisputed	PSP	Arcade
17/09/2010	Family Party: Fitness Fun	Wii	Arcade
17/09/2010	Disney Sing It: Éxitos de Película	PS3/WII	Arcade
17/09/2010	Bobesponja Atrapado en el Congelador	NDS/WII/PSP	Acción
17/09/2010	The Fight: Lights Out	PS3	Arcade
17/09/2010	Start The Party	PS3	Arcade
17/09/2010	EyePet: Move Edition	PS3	Simulador
24/09/2010	Ace Combat Joint Assault	PSP	Simulador
24/09/2010	Quantum Theory	PS3 /XBOX360	Acción
24/09/2010	F1 2010	MULTI	Deportes
24/09/2010	Blue Dragon: Awakened Shadow	NDS	Rol
24/09/2010	Sushi Go Round	Wii/NDS	Arcade
24/09/2010	Civilization V	PC	Estrategia
24/09/2010	Trackmania Wii	Wii	Conducción
24/09/2010	MorphX	Xbox 360	Acción
24/09/2010	Darksiders	PC	Acción
24/09/2010	Guitar Hero: Warriors of Rock	MULTI	Arcade
24/09/2010	Dead Rising 2	PS3, 360, PC	Acción
30/09/2010	Final Fantasy XIV	PC	Rol
30/09/2010	Pro Evolution Soccer 2011	MULTI	Deportes



Disney Sing It: Éxitos de Película

De la mano de Disney nos llega una nueva entrega de Sing it, solo que con canciones de la conocida creadora de películas de animación y series.

Podremos disfrutar tanto de canciones clásicas de la cenicienta, Mary Poppins, El libro de la selva, así como temas de películas más actuales como son Toy Story, Cars, Tiana y el Sapo, etc, eso sin olvidar El rey León, Aladdin y muchas otras. Esta entrega estará disponible para PS3 y WII a partir del 17 de Septiembre.

DISTRIBUIDORA: DISNEY



Volvemos a la Tierra Media para revivir las aventuras del Rey



Aragorn se dispone a volver a visitar la Comarca, de la que Sam, el amigo de Frodo, ya es alcalde. Mientras tanto Sam aprovecha para contarles a sus hijos las aventuras de Aragorn durante la Guerra del anillo. Hasta aquí la historia, porque durante el juego manejaremos tanto a Aragorn durante sus batallas más memorables como a Frodo Gamyi, el hijo de Sam. A lo largo de la historia disfrutaremos de videos, aunque con un toque de dibujo animado y, durante algunas de las misiones del hijo de Sam tendremos modo de dos jugadores. Así que con esto queda claro que la vida continúa en la Tierra Media después del Retorna del Rey.

DISTRIBUIDORA: WARNER BROS

Vuelve un popular juego de DS con más suspense que nunca





Los ángeles, 1980, Kyle Hyde continúa la investigación sobre la muerte de su padre, y esta vez investigará Cape West, un antiguo hotel transformado en un bloque de apartamentos. Indagaremos la muerte de nuestro padre de la única forma que sabemos, preguntando a toda la gente que podamos y resolviendo puzzles. Pero hay algo más importante todavía, y es que todas las decisiones que tomemos cambiarán el hilo argumental del juego, y siempre contaremos con un libro en el que están escritas nuestras aventuras por si queremos guiarnos o simplemente releerlas.

DISTRIBUIDORA: NINTENDO

SID MEIER'S CIVILIZATION V

Lleva a tu civilización desde la Edad de Piedra a la Era Espacial

Guiar un imperio desde el principio de la humanidad hasta la mismísima Era del espacio, construyendo ciudades, formando alianzas o ganando combates, y ahora esto último nos será más fácil gracias al nuevo bombardeo a distancia, entre otras sorpresas. Otra gran novedad es el nuevo modo multijugador, a través de Hot Sean, Lan, Internet o incluso correo electrónico. Parece que después de 20 años de entregas a su creador, Sin Meier se le siguen ocurriendo buenas ideas.

DISTRIBUIDORA: TAKE 2









El 17 de septiembre llega para PS3, 360 y PC el juego Two Worlds 2, un juego de rol conocido por todos. La historia transcurrirá 5 años después del primer título, y nos encontraremos encerrados en la fortaleza de Gandohar, de donde seremos liberado por los orcos, y a partir de ahí deberemos comenzar de nuevo nuestra aventura.

En esta entrega tendremos más de 150 km2 para explorar, y totalmente abiertos, es decir sin cargas entre escenarios, así que ha explorar el mundo se ha dicho.

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA



El jugador puede asumir el papel del personaje principal, elegir el género del personaje y personalizar su look, y a partir de ahí es cuando nuestra historia comienza. Nos encontramos 2 años después del anterior juego y descubrimos que la gente a perdido su capacidad para usar sombras, pero no os preocupéis pues vosotros y los que os acompañen podrán usar sus sombras para derrotar una vez más al mal.

La historia principal tendrá una duración aproximada de entre 20 y 30 horas pero gracias a las misiones secundarias podremos fácilmente doblar ese tiempo de juego, así que tendremos sombras con las que jugar por mucho tiempo.

DISTRIBUIDORA: NAMCO BANDAI

NOVEDADES OCTUBRE

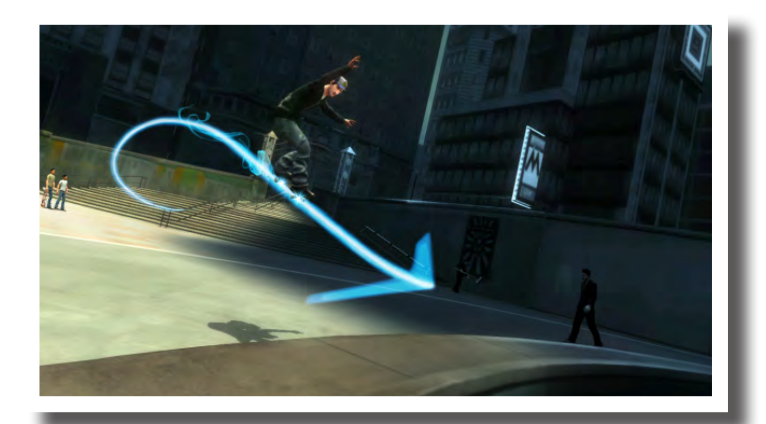
FECHA	JUEGO	PLATAFORMA	GENERO
01/10/2010	Shaun White Skateboarding	MULTI	Deportes
01/10/2010	Fifa 2011	MULTI	Deportes
01/10/2010	SingStar Dance	PS3	Arcade
01/10/2010	The Shoot	PS3	Shooter
01/10/2010	MySims SkyHeroes	MULTI	Arcade
07/10/2010	Castlevania: Lords of Shadow	PS3,360	Acción
08/10/2010	Pro Evolution Soccer 2011	MULTI	Acción
08/10/2010	Front Mission Evolved	PS3,360,PC	Rol
08/10/2010	Final Fantasy: The 4 Heroes of Light	DS	Acción
08/10/2010	Enslaved: Odyssey to the West	PS3,360	Deportes
08/10/2010	NBA 2K11	MULTI	Rol
15/10/2010	Arcania: Gothic 4	360,PC	Acción
15/10/2010	Sengoku BASARA Samurai Heroes	WII,PS3	Acción
15/10/2010	Medal of Honor	PS3,360,PC	Arcade
15/10/2010	Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 2	PS3,360	Acción
15/10/2010	Lost Planet 2	PC	Arcade
15/10/2010	Fallout: New Vegas	PS3,360,PC	Rol
15/10/2010	Just Dance 2	WII	Acción
22/10/2010	Vanquish	PS3,360	Conducción
22/10/2010	nail'd	PS3,360,PC	Arcade
22/10/2010	Dragon Ball Z: Tenkaichi Tag Team	PSP	Arcade
22/10/2010	DJ Hero 2	WII,PS3,360	Puzzle
22/10/2010	Professor Layton and The Lost Future	DS	Rol
26/10/2010	Fable III	360,PC	Arcade
26/10/2010	Rock Band 3	MULTI	Aventura Gráfica
29/10/2010	Gray Matter	360,PC	Aventura Gráfica
29/10/2010	LEGO Universe	PC	Rol
29/10/2010	Splatterhouse	PS3,360	Acción
29/10/2010	Star Wars: El Poder de la Fuerza II	MULTI	Acción
29/10/2010	Bakugan: Defensores de la Tierra	MULTI	Acción
29/10/2010	Tony Hawk: Shred	WII,PS3,360	Deportes
29/10/2010	WWE SmackDown vs. Raw 2011	MULTI	Deportes
30/10/2010	Los Sims 3: Al Caer la Noche	PC	Simulador
30/10/2010	Ferrari: The Race Experience	WII	Conducción

ShaunWhite SKATEBOARDING

Pudimos ver la presentación durante el E3, pero por si alguien se la perdió, este juego trata sobre un skater que se encuentra en medio de una ciudad gris y monótona y debe ir cambiándola e influenciando a la gente.

La imágenes que se han podido ver son muy expectaculares, así que Shaun White Skateboarding es ideal para aquellos que les guste el skate y para los que no siempre podéis cambiar de opinión y probarlo.

DISTRIBUIDORA: UBISOFT





Un shooter para el PlayStation Move

Llega al mercado The Shoot, un juego que como el mismo nombre indica se trata de un shooter en primera persona. La novedad es, que hace uso del sistema PlayStation Move para apuntar. La idea del juego es que tienes que ayudar a rodar una serie de películas de acción. El juego está dividido en capítulos, tratando cada uno de temas distintos desde tiroteos en el viejo oeste hasta detener una invasión de aliens cibernéticos. El juego parece estar diseñado sin modo online, pero habrá que esperar hasta el 1 de octubre para averiguarlo.

DISTRIBUIDORA: SONY

Lost Planet 2 estará para PC el 15 de octubre

Gracias a DirectX 11 y 9, el nivel de detalle del juego para PC será incrementado. El humo adquirirá tintes más realistas, los objetos conseguirán más volumen y profundidad, la superficie del agua reaccionará de forma realista a la interacción de nuestro jugador, y finalmente las balas y jefes finales serán renderizados con mucho más detalle. Lost Planet 2 también soportará las tecnologías de NVIDIA 3D Vision y 3D Vision Sorround elevando la acción en pantalla a una nueva dimensión.

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA





GUIÑOS II

Viendo que tuvo bastante éxito Guiños I publicado en el número 4 de nuestra revista, hemos pensado que la mejor manera de agradecerlo es creando una segunda parte.
Abraham será este mes el encargado de contarnos todas las curiosidades que ha descubierdo dentro de Azeroth.

Por Abraham Cailla

Empezaremos por emborracharnos <u>¿QUIÉN NO HA PROBADO LAS BEBIDAS ALCOHÓLICAS EN WOW?</u>, bueno si nos da por la bebida tenemos algo curioso el punto de vista de nuestro personaje cambia totalmente. Si una vez en estado de embriaguez nos da por matar enemigos al seleccionarlos podremos ver varios detalles, el enemigo tiene un nivel distinto, la insignia de elite ha desaparecido o cosas por el estilo. Este estado solo cambia la visual por lo que el enemigo realmente no cambiara nada solo se hace este cambio desde nuestra visión.



Un poco de mitología: en la zona de inicio Draenei, en Isla Bruma Azur, hay un lugar que se llama algo así como "Desembarco de Odesyus" y que obviamente alude a Odiseo (o Ulises) cuando encalló en la isla de la hechicera Circe. ¿Curioso verdad?

En las criptas Auchenai, en Santuario del Guerrero Caído, localizado en 47,29. El Espíritu Sanador que hay allí se llama Koiter en memoria de un desarrollador de Blizzard que falleció.





También tenemos dos coincidencias con la famosa serie de los Simpsons. En la ciudad de Shattrath, el entrenador de "desollar" se llama Seymour <Grand Master Skinner> referencia al director de la escuela primaria de Springfield "Seymour Skinner"

También es posible pescar a Tenacitas, clara referencia a la langosta mascota que Homer Simpsons amaba pero que termina comiéndose igualmente.

Vamos a la televisión, concretamente la serie Stargate SG-1. En la Sala de los Campeones en Ventormenta, los NPCs militares allí ubicados tienen nombres que son muy similares a los personajes de dicha serie, siendo:

- Lieutenant Karter - Lt. Col Samantha "Sam" Carter.
- Captain O'neal - Brig. General Jonathan "Jack" O'neill
- Lieutenant Jackspring - Dr. Daniel Jackson
- Sergeant Major Clate - Anagrama de Teal'c
- Guard Hammon - Brig. General George S. Hammond
- Guard Quine - Jonas Quinn







El cráter de Un'Goro hace referencia directa al cráter Ngorongoro el cual es real y alucinante. Podéis buscarlo en la wikipedia si queréis para buscar más información ya que es tan real como el suelo que pisáis.
Además en todo el mapa hay ahí múltiples referencias a juegos de Nintendo.



-Los dos npcs que están al norte, en el refugio de los Marshall, se llaman Muiguin y Larion (Mario y Luigi), y otro llamado Linken (link de Zelda).



-Los gorilas tiran barriles (donkey kong).

-Las plantas hacen referencia las plantas carnívoras de Mario Bros (por eso Larion las odia.)

-Los dinosaurios elite a bowser.

-La cadena de misiones que empieza en la balsa que encuentras (la balsa hace referencia un juego de Zelda) hace referencia a "Zelda link to the past" donde forjas la espada varias veces y al final te dan un boomerang.



Ahora quizás nos centramos en los temas musicales en la entrada a las Tierras de la Peste del Oeste hay un npc que te da una misión que se llama " All Along the Watchtowers ", hace alusión al famoso tema de Jimmy Hendrix: " All Along the Watchtower".
Y nuevamente nos situamos en el cráter de Un'Goro donde hay una misión que hace alusión a un tema de los Beatles: " A little help for my friends".





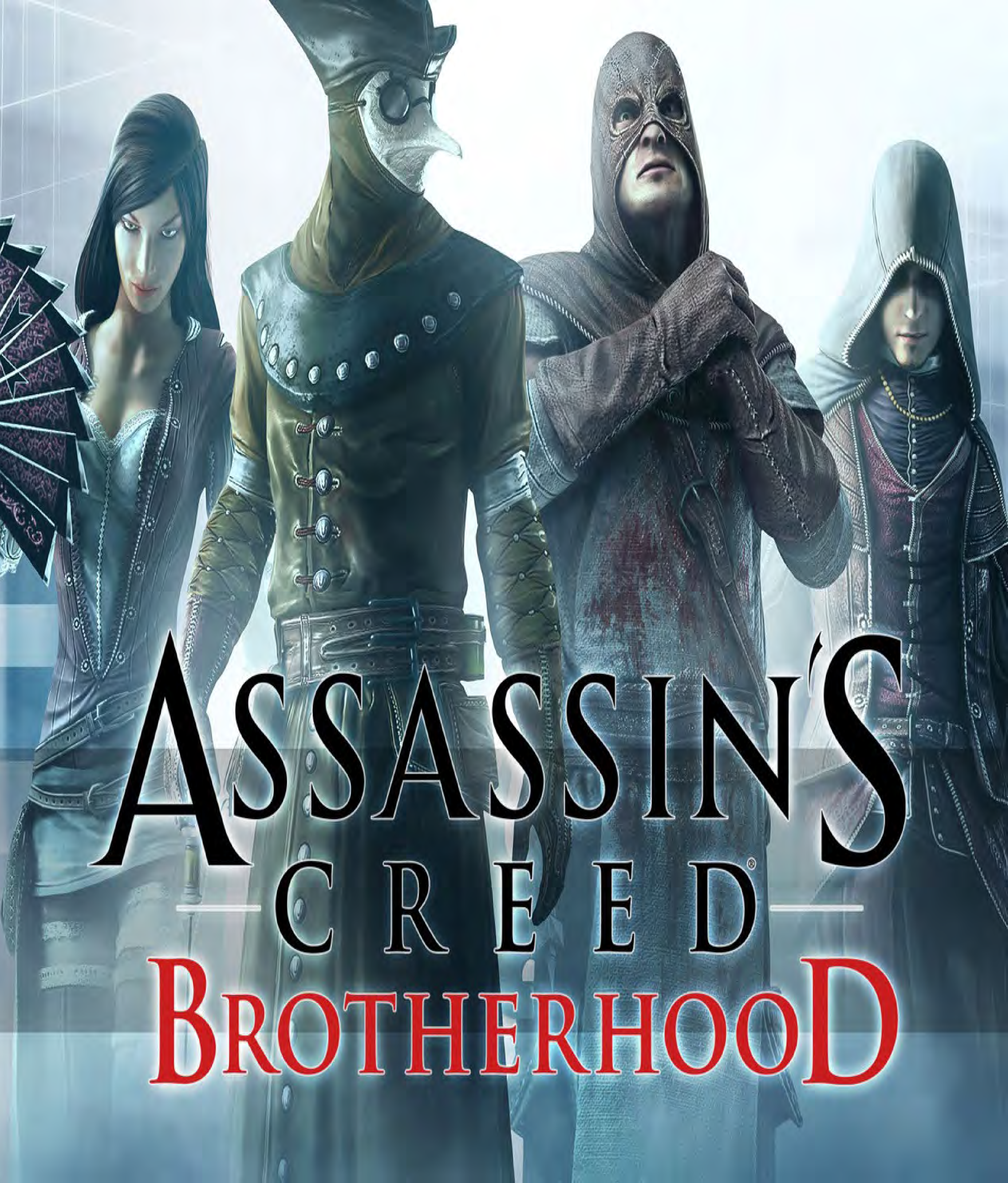
Y por ultimo terminando con el recorrido de secretos en el World of Warcraft volvemos a la televisión, en este caso un capítulo muy comentado de South Park en el que encontramos a los cuatro chicos jugando WoW contra el súper villano Jenkings (en alusión a Leeroy Jenkings), quienes terminan derrotándolo con "la espada de las mil verdades" que fue el nombre de la "Cercenadora de Gladiador" durante la beta de la expansión Burning Crusade.






EN EL PRÓXIMO NÚMERO...


CREATIVE
FUTURE
¿TE GUSTARÍA QUE TU EMPRESA SALGA ANUNCIADA EN CREATIVE FUTURE?
ENVIANOS UN EMAIL A:
PUBLI.CREATIVEFUTURE@GMAIL.COM


ASSASSIN'S
CREED
BROTHERHOOD